16
Prosinec 2004

100% TIPY, CHEATY, RADY A NÁVODY PRO **PLAYSTATION®2**

ČÍSLO 16
www.tipstation.cz

TipStation

GTA San Andreas • Goldeneye: Rogue Agent • Call of Duty • Killzone • Prince of Persia 2 • Getaway 2 a další

grand theft auto SanAndreas™

KOMPLETNÍ NÁVOD
EXKLUZIVNÍ CHEATY!

OMEGA
PUBLISHING GROUP ŠKO
Bubenské nábřeží 306
170 04 Praha 7
tel.: 283 071 043

9 771213 560001 12

Prosinec 2004 | Cena 195 Kč | 321 Sk

24 KOMPLETNÍCH NÁVODŮ

- Goldeneye: Rogue Agent
- Call of Duty: Finest Hour
- Mortal Kombat: Deception
- Getaway 2: Black Monday
- Tony Hawk's Underground 2
- Prince of Persia 2
- Ratchet & Clank 3
- Pro Evo Soccer 4
- NFS: Underground 2
- X-Men Legends
- Killzone
- Jak III
- Star Ocean
- Incredibles
- Vietcong

KONEC PROBLÉMŮ
S námi dokončíte jakoukoliv hru.

4000 CHEATŮ
Úplná databáze kódů pro PS2!

TipStation

SCORE 130 PRÁVĚ NA STÁNCÍCH!

Další číslo největšího herního časopisu v ČR 148 stran

- ✗ **Exkluzivní recenze Lord of the Rings: Battle for Middle-earth**
- ✗ **Pozdravy z Ruska - reportáž psaná na vodce**

ROZSÁHLÉ RECENZE

Need for Speed Underground 2
Druhý díl očekávaných závodů

Tribes: Vengeance
Překvapivě zábavná střílečka

Medal of Honor: Pacific Assault
Sociální sonda do válečného Pacifiku

Full Spectrum Warrior
Originální simulátor pěchoty

NA DVD NAJDETE

- ✗ Plné hry zdarma Colin McRae Rally 2 a Ground Control
- ✗ Pro někoho dosud nepřekonané rallye závody a parádní 3D strategie
- ✗ 18 hratelných demoverzí!!!

Man of Valor, Wildfire, Footbal Manager 2005, Atlantis Evolution, Alexander, Need for Speed Underground 2 a mnoho dalších
Videa, módy, patche a kvanta dalších vychytávek pro hráče na 9,4 GB!

WWW.SCORE.CZ

GTA San Andreas 18
Čekali jste snad, že byste celé San Andreas projeli bez našich chytrých rad?

Prince of Persia: Warrior Within 44
Připravte se na spoustu skákání z balkónu na balkón.

Jak 3 114
Jak a Daxter to zase pěkně divoce roztáčejí...

Tento měsíc v TipStation

Rubriky

Novinky	04
TipsExpress	06
HelpStation	14
Archiv TipStation	16
PlatinumTips	142
CheatStation	150
Příští měsíc	162

Kompletní návody

GTA San Andreas	18
GoldenEye: Rogue Agent	36
Prince od Persia: Warrior Within	44
Call of Duty: Finest Hour	52
Killzone	62
Getaway 2: Black Monday	70
Star Ocean	76
Tony Hawks Underground 2	86
NFS Underground 2	88
Pro Evolution Soccer 4	90
FIFA 2005	92
NHL 2005	93
WRC 4	94
X-Men Legends	95
Shark Tale	98
Ratchet and Clank 3	102
Incredibles	111
Jak 3	114
Sly Cooper 2	124
Mortal Kombat Deception	130
Def Jam Fight for NY	133
Vietcong Purple Haze	136
Forgotten Realms: Demonstone	140

Abecední rejstřík

Bloodrayne 2	Nové cheaty	150	Killzone	Návody	62	Shellshock Nam 67	Nové cheaty	150
Call of Duty:			Leisure Suit Larry:			Shrek	Nové cheaty	150
Finest Hour	Návody	52	Magna Cum Laude	Tipy	06	Sly Cooper 2	Návody	124
Conflict Zone	Nové cheaty	150	Mashed	Nové cheaty	150	Sly Cooper 2	Nové cheaty	150
Def Jam Fight for NY	Návody	133	Mortal Kombat			Sly Cooper 2	Tipy	06
Def Jam Fight for NY	Nové cheaty	150	Deception	Návody	130	Star Ocean	Návody	76
FIFA 2005	Návody	92	Mortal Kombat			Syphon Filter		
FIFA 2005	Tipy	06	Deception	Tipy	06	Omega Strain	Nové cheaty	150
FlatOut	Nové cheaty	150	NBA Ballers	Nové cheaty	150	This is Football 2005	Tipy	06
Forgotten Realms:			NBA Live 2005	Nové cheaty	150	Tiger Woods 2005	Nové cheaty	150
Demonstone	Návody	140	Need for Speed			Tiger Woods 2005	Tipy	06
Getaway 2:			Underground 2	Nové cheaty	150	Tony Hawks		
Black Monday	Návody	70	NFS Underground 2	Návody	88	Underground 2	Návody	86
GoldenEye:			NHL 2005	Návody	93	Tony Hawks		
Rogue Agent	Návody	36	Prince od Persia:			Underground 2	Nové cheaty	150
GTA San Andreas	Návody	18	Warrior Within	Návody	44	Vietcong Purple Haze	Návody	136
GTA San Andreas	Tipy	06	Pro Evolution Soccer 4	Návody	90	WRC 4	Návody	94
Incredibles	Návody	111	Psi-Ops	Nové cheaty	150	X-Men Legends	Návody	95
Incredibles	Nové cheaty	150	Ratchet and Clank 3	Návody	102	X-Men Legends	Nové cheaty	150
Jak 3	Návody	114	Shark Tale	Návody	98			

PROHLÁŠENÍ TIPSTATION - TIPSTATION JE:
Pokud čtete tyto řádky, je zjevné, že máte smysl pro detail. Jsou to právě detaily, o které jde i našemu časopisu. Víme o hrách na PSone a PS2 více než kdokoliv jiný a chceme vám tyto zkušenosti předat v inteligentní, nadšené a zábavné podobě. Tiskneme návody na hry, které stojí za to hrát, a naše rady jsou komplexní a detailní.

TIPSTATION NENÍ:
Hloupý magazín snažící se obalamutit své čtenáře. U nás nenajdete tucty velkých obrázků stejných aut, zdlouhavé nicneříkající instrukce, jak je důležité mít plyn na podlaze v závodních hrách a krýt údery v bojovkách. Pokud si o ně nenapíšete, netiskneme návody na zoufalé hry, které nemá smysl hrát. Slibujeme, že ani jediný čtvereční centimetr nepřijde vniveč.

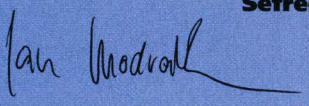
Editorial

Dělat časopis je věda. Když v březnu Rockstar oznámil, že *San Andreas* vydá na konci října, okamžitě jsme zareagovali a změnili harmonogram vydání časopisu tak, abychom od okamžiku vydání hry dokázali napsat co nejrychleji návod a co nejpohotověji vám jej pak předali ve formě nejnovějšího, již šestnáctého, čísla TipStation. Šest týdnů není málo, pravda, ale na tak rozsáhlou hru ani moc. Leckdo už má možná celou hru dávno dohranou, ale leckdo se také stále ještě lopotí s nějakým náročným úkolem a neví jak dál. Právě pro vás náš návod je, stejně jako i pro tisíce dalších hráčů, kteří *San Andreas* najdou až pod stromečkem. Dlouho očekávaná událost roku (vlastně spíše událost dvou let) je za námi a my najednou máme pocit, jako bychom o něco jejím dohráním přišli. Závidíme vám všem, kteří jste nové *GTA* ještě nepokořili. Vychutnejte si ho!

A když už jsme nakousli Vánoce, třeba pár čtenářů stojí o naší radu nebo tip (vždyť právě o nich přece TipStation je) na vánoční nákupy. Tak tedy, naše redakce by si Ježíškovi napsala vedle *San Andreas* také o *Prince of Persia: Warriors Within*, *Call of Duty: Finest Hour*, *Jak 3* nebo *Pro Evo 4*. To jsou naše čtyři tipy na vánoční dárky. Jenže pokud jde o nás, my už jsme je všechny dohráli a předkládáme vám kompletní návody.

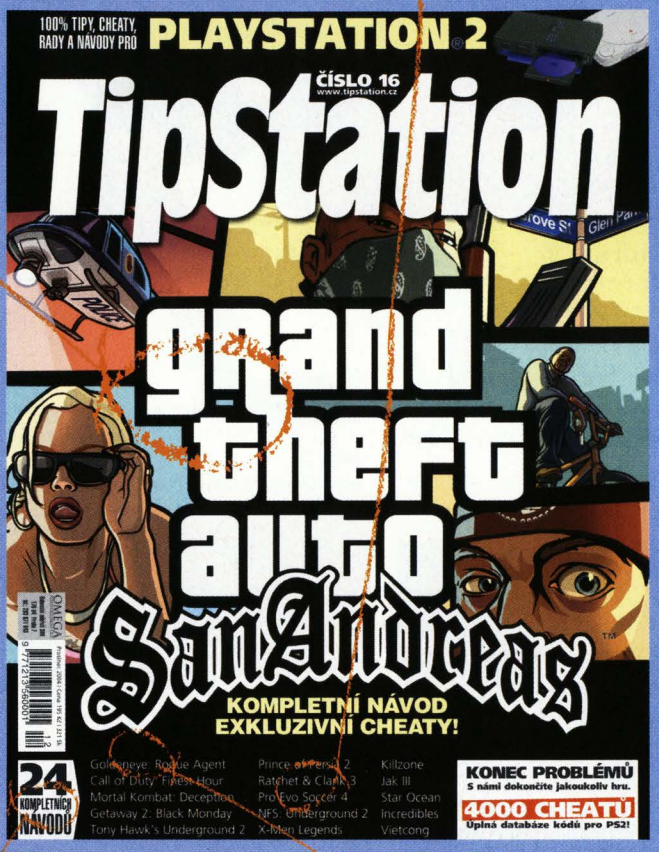
Jak moc vám znovu závidíme, že je máte ještě před sebou! Vychutnejte si je.

Jan Modrák
Šéfredaktor



STRANA 6
Exkluzivně jen v TipStationu cheaty pro *San Andreas*. Tři desítky úžasných cheatů pro všechny, kdo *GTA* už dohráli a chtějí si zařádit. Ano, i na vás myslíme! A navrch i pár tipů, které se nevešly do návodu.

STRANA 106
Plošinovkový ráj! Kompletní návody pro *Ratchet & Clank 3* i *Jak 3*, dokončení návodu na *Sly 2* a také návody na filmové plošinovky *Úžasňákovi* a *Příběh žraloka*. To vše začíná právě na straně 106.



STRANA 18
Rekordních 18 stran návodů a přesto se nám na ně nevešlo všechno. Lokace bonusů a průvodce postranními misemi přijdou na řadu až příště, ale chcete-li dohrát základní mise, pak jste na správné adrese.

STRANA 36
Již čtvrtá bondovka od EA na PS2. Tahle je bohužel zdaleka nejhorší a hodně nás zklamala. Ale přesto se její návod určitě neztratí. Protože jak známe EA, pár kusů se určitě do rukou nebohých hráčů dostane.

MGS3 SE BLÍŽÍ!

Hráli jsme ho. Jaký je?

V Evropě možná vyjde až příští rok, my si ho ale objednali ze Severní Ameriky, kde se jím hráči mohou kochat už nyní. Návod vám samozřejmě přineseme v příštím čísle, ale možná vás bude zajímat, co si o hře myslíme na základě několikadenního pečlivého testování (které vážně ohrozilo hladký průběh uzávěrky). Nebojte, z příběhu nic neprozradíme!

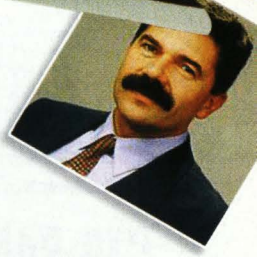
Tak tedy, žádné překvapení se nekoná! Je to přesně podle očekávání skvělá záležitost, která se svou hratelností vrací k základům, které položil první díl. A to přesto, že se odehrává v jiné době a v jiném prostředí.

Hodně nás potěšilo ovládání, které je i přes trochu složitější hratelnost perfektní. Cameo systém převlékání funguje skvěle a stejně tak i nutnost konzumace jídla společně s uzdravovacím systémem (odstraňování kulek nožem atd.) tu funguje na jedničku. Ještě více než dříve je kladen důraz na souboje zblízka a hře to určitě prospívá. A když už jsme u bojů, ještě musíme dodat, že bossové jsou naprosto fantastičtí, i když možná až trochu moc drsní. Shrnuto a podtrženo - jsme absolutně spokojení!

Více v recenzi v příštím čísle PLAY, návod pochopitelně čekejte v příštím TipStationu.

CHEAT!

Odhalujeme cheaty ve skutečném světě!



Cheat: Falešný JUDr.

V roce 1996 se na české politické scéně udál skandál spojený s neoprávněným užíváním akademických titulů. Několik poslanců totiž před svým jménem používalo titul JUDr., aniž by na to měli právo - za největšího cheatera lze směle označit Marii Noveskou, která jako jediná právnická studia vůbec nedokončila (ostatní je sice absolvovali, ale už bez závěrečné rigorózní zkoušky) a navíc se také na rozdíl od ostatních odmítla vzdát svého mandátu. Hanba!

My však vybrali známější osobu předsedy ODA Jana Kalvody, který navíc nebyl odhalen, ale sám k překvapení všech náhle rezignoval na post místopředsedy vlády a ministra spravedlnosti. Josef Lux k tomu tehdy prohlásil: „Byl to obrovský šok, museli jsme si dát panáka whisky."

PS2 POD KUDLOU!

PODSTOUPLA PLASTICKOU OPERACI - JE MENŠÍ, JE HEZČÍ A CO JE VŮBEC NEJPODIVNĚJŠÍ, JE TAKÉ LEVNĚJŠÍ!

Tohle už není tak docela novinka, ale navzdory tříměsíční periodicitě TipStationu se o tom musíme zmínit. Začátkem října totiž byla snížena cena PlayStation 2 na skvělých 4.990 korun a s příchodem listopadu se navíc na trhu objevila úplně nová verze PS2, která sice umí totéž, co ta stará (o nic více, o nic méně), ale je mnohem hezčí, štíhlejší a... prostě více sexy!

Samozřejmě se to dříve či později čekalo, koneckonců se podobné změny dočkala i první PlayStation, ale přesto jsme teď šťastní jako blechy. Pokud jste si PS2 stále ještě nekoupili (pak ale tak trochu nechápeme, proč tenhle časopis vůbec čtete), věřte, že nyní máte dokonalou příležitost. Podobně jako v případě PSone Sony uvedla na trh „facelift" PS2, tedy upravenou, zmenšenou a vylepšenou verzi PlayStation 2. Pojďme ale k faktům. Už je dávno v prodeji (stará PS2 už by se neměla prodávat vůbec) a stojí stejně jako současná verze, tedy 4.990 korun. Základní proporční změny: v souhrnu je o 75% menší a proti původním 7,8 cm pouhých 2,8 cm tlustá. Základní technické vylepšení: v konzoli je pevně zabudovaný síťový adaptér, takže ho v případě budoucího připojení k internetu není nutné dokupovat (tj. úspora téměř tisíc korun), totéž platí i o přijímači infračerveného signálu, ovšem dálkové ovládání si i nyní budete muset dokoupit. Všechno bylo patřičně zmenšené a nová PS2 vypadá neuvěřitelně sexy a minimalisticky. Jsme nadšení! A to i přesto, že už své PlayStation 2 dávno máme. Novou hezčí PS2 si totiž pořídí další a další lidé, kteří už budou mít mj. síťový adaptér zabudovaný, a tedy bude mít Sony o důvod více proč konečně spustit oficiální podporu internetu.

A ještě jednu důležitou informaci - nová verze se nejmenuje PStwo. Je to stále PS2. Není to žádná speciální edice, je to prostě nová verze staré „obtloustlé" PlayStation 2. Aby toho zmatku nebylo málo, pro odlišení periferií je na těch pro novou verzi uvedena značka „PStwo", ovšem Sony si nepřeje, aby se tento název používal pro samotný přístroj a my její přání plníme. V každém případě tímto momentem končí prodej původní verze a s doprodejem jejího posledního kusu bude k dostání už jen nová.

Ptáte-li se, proč s touto variantou nepřišla Sony už před lety a zavání-li vám to celé snahou o zisk dalších peněz, věřte, že za vše vděčíme technologické evoluci. To, co bylo před pěti lety velké a muselo fungovat v několika nezávislých chipech a zařízeních, to se nyní vejde do jednoho miniaturního chipu a ještě to stojí podstatně méně. A tak to má být. Že je to ale kus, co...

VÝZVA! UKAŽTE, CO UMÍTE!

Několik úkolů, u kterých se zapotíte. Zkuste nás překonat!

Myslíte si, že jste ve hrách dobří? Proč ne, to si myslí snad úplně každý, ale my vám teď dáváme příležitost dokázat si to. Předkládáme vám několik drobných úkolů, na kterých si svoje schopnosti můžete snadno otestovat, společně s naším výkonem (žádné světáky to nejsou, nebojte). Nejde o žádnou soutěž, jen si sami pro sebe dokažte, jak kvalitní jste hráči!

1 NFS UNDERGROUND 2

Dokončete „outer ring circuit race" (defaultní nastavení závodu) s jakýmkoliv autem co možná nejrychleji. Schválně, kolik?

Náš rekord: 5:32:16 (v opilosti!)

2 PRO EVO SOCCER 4

Stejně jako minule, ale v novém dílu - za Spartu proti Realu na 10 minut a pět hvězdiček (žádné úpravy). Co ve vás je?

Náš rekord: 4:0

3 BURNOUT 3

Tentokrát zvolte Single Event, režim Road Rage a libovolnou trať. Trochu jsme potrénovali (to vy určitě taky) a tady je náš výkon!

Náš rekord: 84

4 SINGSTAR PARTY

Superstar možná nejsme, ale zpívat trochu umíme. Zvolte „Ain't no Sunshine", Medium Mode a Full Lenght a dejte se do toho...

Náš rekord: 8260

TIPS EXPRESS

Sedm stran záchranných tipů a cheatů. Nechcete-li návod, tak alespoň rady!

GTA SAN ANDREAS

Návod nalistujte jen o pár stránek dále, my vám přinášíme exkluzivní nášup cheatů!

Kódy zadávejte přímo v průběhu hry v jakémkoliv okamžiku. Připomínáme, že není záhodno ukládat po provedení cheatu pozici!

R2, ◎, R1, L2, ←, R1, L1, R2, L2:
Agresivní doprava
◎, L2, ↑, R1, ←, ⊗, R1, L1, ←, ◎:
Černá doprava
◎, L1, ↓, L2, ←, ⊗, R1, L1, →, ◎:
Růžová doprava
R2, L2, R1, L1, L2, R2, □, △, ◎, △, L2, L1:
Zničit auta
↓, ↑, ↑, ↑, ⊗, R2, R1, L2, L2:
Všichni jdou po vás
→, R2, ◎, R1, L2, □, R1, R2:
Auta jsou na vodě
→, R1, ↑, L2, L2, ←, R1, L1, R1, R1:
Rychlejší auta
R2, ◎, ↑, L1, →, R1, →, ↑, □, △:
Létající lodě
R1, R2, L1 , ⊗, ← , ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑:
$250,000,
Plné zdraví i armour
◎, ◎, L1, ◎, ◎, ◎, L1, L2, R1, △, ◎,△:
Objeví se tank Rhino
↓, R1, ◎, L2, L2, ⊗, R1, L1, ←, ←:
Objeví se Bloodring Banger
◎, L1, ↑, R1, L2, ⊗, R1, L1, ◎, ⊗:
Objeví se Caddy
R1, ◎, R2, →, L1, L2, ⊗, ⊗, □, R1:
Objeví se Hotring Racer 1
R2, L1, ◎, →, ↑, ◎, R2:
Objeví se Hotring Racer 2
↑, →, →, L1, →, ↑, □, L2:
Objeví se Ranger
↓, R2, ↓, R1, L2, ←, R1, L1, ←, →:
Odemkne se Romero
R2, ↑, L2, ←, ←, R1, L1, ◎, →:
Objeví se Stretch
◎, R1, ◎, R1, ←, ←, R1, L1, ◎, →:
Odemkne se Trashmaster
△, R1, R1, ←, R1, L1, R2, L1:
Perfektní chování vozu
R1, R1, ◎, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓:
Snížit úroveň Wanted
R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ←:
Sestava zbraní
↓, ←, ↑, ←, ⊗, R2, R1, L2, L1:
Vzpoura chodců (nelze vypnout)
R2, R1, ⊗, △, ⊗, △, ↑, ↓:
Chodci mají zbraně (nelze vypnout)
△, ↑, →, ↓, □, R2, R1:
Nižší rychlost hry
◎, ◎, L1, □, L1, □, □, ◎, L1, △, ◎, △:
Vyšší rychlost hry
R2, ⊗, L1, L1, L2, L2, L2, △: Slunečné počasí
R2, ⊗, L1, L1, L2, L2, L2, ↓: Velmi slunečné počasí
R2, ⊗, L1, L1, L2, L2, L2, ⊗: Mlhavé počasí
R2, ⊗, L1, L1, L2, L2, L2, □: Velmi zatažené počasí
R2, ⊗, L1, L1, L2, L2, L2, ◎: Deštivé počasí
→, L2, ↓, R1, ←, ←, R1, L1, L2, L1:
Spáchat sebevraždu

Silent Hill 4: The Room

Dokončete hru s alespoň devíti velkými hvězdami, uložte pozici a znovu jí nahrajte. V Apartment Worldu se podívejte do pokoje 102 - najdete tu Submachine zbraň.

Terminator 3: Redemption

Za každých 10 tisíc bodů ve hře se vám odemkne další položka v cheat menu. Zpočátku jde o obrázky i videa, posléze si ale můžete odemknout upgrady, nesmrtelnost a další věci.

Star Ocean

Dohrajte celou hru pro odemknutí Cave of Trials, což je bonusový dungeon. Najdete v něm deset úrovní, přičemž každý obsahuje bosse.

THIS IS FOOTBALL 2005

Od roku 2003 se prakticky nic nezměnilo a když tak k horšímu. Ale pokud to přeci hrajete, zde je pár rad.

HERNÍ TIPY

Systém tlačítek je hodně podobný s Pro Evo i s Fifou, takže byste neměli mít žádné problémy. Problémy nastanou až v okamžiku, kdy chcete s hráčem provést něco, čo je v konkurenčních hrách běžné. V TIF 2005 musíte odložit některé návyky. Například nemůžete po hráčích chtít, aby ihned po převzetí míče provedli nějakou akci. Tedy: po zpracování míče počkejte alespoň sekundu, než provedete cokoli dalšího. Když si na to zvyknete, dá se to jakž takž hrát, když ne, budou vaši borci předvádět na hřišti neuvěřitelné kousky...

Nejvíce využívanou kličkou v TIF je už několik let stahovačka s předkopnutím míče (levý analog ve směru kličky + L2), touto fintou se můžete nejsnáze odpoutat od obránce a pokusit se odcentrovat nebo vystřelit. TIF klade maximální důraz na křídelní hru a centry, pronikat středem se často nedaří, po stranách je šance mnohem větší. Centry ovšem většinou nenajdou vašeho hráče ve vápně automaticky, musíte si vhodně naběhnout. Zakončení bývá efektní, pokud se vám povede střelu (◎) dobře trefit, což znamená nedat do stisku příliš velkou sílu a snažit se levým analogem umístit balón někam mimo dosah gólmana.

Během zápasu můžete pomocí pravého analogového ovladače měnit herní strategii, ale - upřímně řečeno - je to úplně k ničemu, snad jen příkazy All Out Attack (všichni do útoku) a All Out Defend (všichni do obrany) jsou na ploše jakž takž znát...

MÓD KARIÉRY

Do módu Career vstoupíte s průměrným dorosteneckým týmem do juniorské ligy. Vaši hráči se budou poměrně hodně rychle zlepšovat, takže vůbec nevadí, že si v prvních letech nemůžete tým doplňovat přestupy z jiných mužstev. Jakmile postoupíte do profesionální ligy, otevře se vám konečně Transfer listina. Měli byste v té době už mít docela slušnou zásobu financí, které získáváte především z prodeje vstupenek (návštěvy se zvyšují, pokud hrajete na špici tabulky), z bonusů za umístění v lize a z bonusů za vítězství v pohárech.

Už před zahájením módu Kariéra si můžete kompletně přejmenovat název svého klubu i všechny hráče, modifikovat lze i obličeje (ale nabídka není zrovna široká) - můžete použít například soupisku Sparty, pokud vám nebude vadit, že třeba Karlu Poborskému je teprve 16 let...

TIGER WOODS PGA TOUR 2005

Tiger je možná skvělý golfista, ale je to obyčejný smrtelník jako my - takže i on občas potřebuje poradit!

CHIP SHOT

Chip shot by se měl používat, jen pokud jste kousek od greenu a umožní vám lehce nahodit míček co nejblíže jamky. Chip je v takovém případě lepší než puttování, obzvláště když je mezi greenem a vámi ještě pruh hluboké trávy - v každém případě byste ho měli používat jen zřídka. Pro nejlepší výsledek se snažte zaměřit daleko od jamky a dejte míčku trochu spinu, takže se tam dokutálí!

FLOP SHOT

Flop shot je ideální, pokud je mezi vaší pozicí a jamkou strom nebo bunker. Tímto úderem totiž vystřelíte míček vysoko do vzduchu, načež se pak na zemi zastaví takřka na místě. Není to nejsnazší úder, ale v mnoha okamžicích se perfektně hodí - nemáte-li moc místa, kde míček může poskakovat a potřebujete-li se trefit tak, aby míč stál na místě, není nic lepšího.

PUNCH SHOT

Pokud je před vámi trochu problematický terén, možná se vám bude hodit právě tento druh úderu. Jste-li například pod stromy nebo na jiném těsné místě, punch shot vám umožní vyhnout se překážce a zamířit míček přímo k jamce. Míček při tomto úderu letí hodně daleko, takže si pohlídejte razanci a nepřepalte to, pak byste se totiž mohli snadno dostat až daleko za green.

BALL IN STANCE

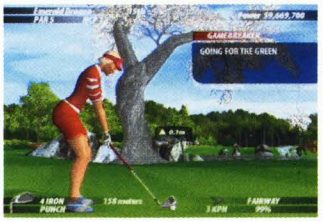
Pro začátečníka je možná důležité jen správně odpálit míček, ale profesionálové vědí, že stejně důležité je mu dát i patřičnou falši. Naučte se to! Pokud trefíte míč zespodu, pak poletí daleko výše do vzduchu - nedostane se tak sice do tak velké vzdálenosti, ale zato jím překonáte jakoukoliv překážku. Pokud ho vezmete zeshora, pak letí v nízké výšce, ale zase s větší razancí a do trochu větší vzdálenosti. A to se hodí!

POWER SHOT

Power shot je zdaleka nejvýhodnější úder, pokud potřebujete napálit míček co nejdále z týčka. S trochu praxe můžete nabrat sílu a provést excelentní střelu, díky které většinu jamek s parem 5 hravě absolvujete pod par. Čím dále se trefíte napoprvé, tím kratší bude moci být druhý úder na green. A čím kratší bude, tím bude moci být přesnější. Jasné?

SPIN CONTROL

Roztočit míč je, jak už jsme řekli, hodně důležité - falše řekne míčku, jak má reagovat po dopadu na zem. Předem si už totiž můžete zvolit, zda se bude vracet, nebo zda se bude kutálet ještě daleko dopředu. Samozřejmě to platí jen na greenu, v hluboké trávě falše příliš nepomůže, i když i tady jí s trochou štěstí můžete překonat pár nerovností.



Def Jam: Fight for NY

Tohle není tak docela tip, jako poznatek: když se objeví logo EA, místo obvyklého hlasu „Challenge everything" tento slogan vyřkne samotný D-Mob.

Vietcong: Purple Haze

Pomocí tlačítka ◎ můžete upravit přesnost výstřelu. Jak? Samozřejmě tím, že si kleknete. Nejen že vystřelíte s daleko větší přesností, ale zároveň budete i hůře zasáhnutelný.

Pro Evolution Soccer 4

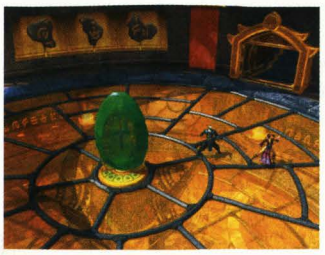
Když vystřelíte na branku a míč jde do branky, okamžitě poté, co přeletí brankovou čáru, hru zapauzujte. Nyní se podívejte na replay - je nutné si opakovaný záběr projet od začátku do konce. Odpauzujte a gól je vám započítán dvakrát! Pro další znásobení gólů můžete znovu vstoupit do položky replay a znovu si ho prohlédnout.

Tiger Woods 2005

Když vylepšujete svého golfistu, nechte power boost až na

MORTAL KOMBAT DECEPTION

Na straně 130 najdete docela podrobný návod, ale my si pak v hrůze uvědomili, že to nejdůležitější tam chybí! Zde je kompletní seznam fatalit.



Chcete-li soupeře dorazit stylově, můžete použít jednu ze dvou fatalit, popřípadě jeden sebevražedný pohyb Hara Kiri. Je také důležité, jak daleko jste, některé fatality lze totiž provést jen z velké blízkosti, ze střední vzdálenosti (přibližně tři kroky od nepřátele) a z velké vzdálenosti (celá obrazovka). Pokud je za symbolem číslovka, znamená to, že musíte dané tlačítko stisknout dvakrát či třikrát. A ještě něco - kódy odpovídají situaci, kdy jste nalevo od soupeře, pokud stojíte naopak, musíte šipky doleva a doprava prohodit! Uf.

KOMBA

ASHRASH
Fatality 1: ↓(2), ↑(2), → (zblízka)
Fatality 2: →, ↓, →, ↓, Ⓐ
(ze střední vzdálenosti)
Hara Kiri: Press ↑, ↓, ↑(2), Ⓐ

BARAKA
Fatality 1: Press →, ↑, ↓, Ⓐ (zblízka)
Fatality 2: Press →, ↓, ←, →, Ⓐ
(ze střední vzdálenosti)
Hara Kiri: Press ↓, ←, ↑, ←, ◎

BO RAI CHO
Fatality 1: Press ↓, ↑, → (2), Ⓐ
(ze střední vzdálenosti)
Fatality 2: Press ↑, ←, →, ⊗ (ze střední vzdálenosti)
Hara Kiri: Press ← (2), → (2), Ⓐ

DAIROU
Fatality 1: Press ↓, ↑, ← (2), ▣
(ze střední vzdálenosti)
Fatality 2: Press ↓(2), ←, ◎ (zblízka)
Hara Kiri: Press ← (3), ↓, ▣

DARRIUS
Fatality 1: Press ↑, ↓, ←, →, ⊗
(ze střední vzdálenosti)
Fatality 2: Press ↓(2), ←, ⊗ (zblízka)
Hara Kiri: Press ←, → (2), Ⓐ

ERMAC
Fatality 1: Press ↓, ← (2), ↓, ⊗ (ze střední vzdálenosti)
Fatality 2: Press ←, ↓, ←, ↓, ◎ (ze střední vzdálenosti)
Hara Kiri: Press ↓, ↑(2), ↓, ⊗

HAVIK
Fatality 1: Press ↓, ← (2), ↓, ⊗
(ze střední vzdálenosti)
Fatality 2: Press ←, ↓, ←, ↓, ◎
(ze střední vzdálenosti)
Hara Kiri: Press ↓, ↑(2), ↓, ⊗

HOTARU
Fatality 1: Press →, ←, ↑, ↓, ▣
(ze střední vzdálenosti)
Fatality 2: Press ↓, →, ←, →, Ⓐ
(zblízka)
Hara Kiri: Press ↑, ← (3), Ⓐ

JADE
Fatality 1: Press ←, →, ↑, →, ▣
(ze střední vzdálenosti)
Fatality 2: Press ←, → (3), Ⓐ
(zblízka)
Hara Kiri: Press → (3), ←, Ⓐ

KABAL
Fatality 1: Press →, ↑(3), ⊗ (zblízka)
Fatality 2: Press ↑(2), ↓(2), Ⓐ
(zblízka)
Hara Kiri: Press →, ↑(2), ↓, Ⓐ

KENSHI
Fatality 1: Press → (2), ← (2), Ⓐ
(ze střední vzdálenosti)
Fatality 2: Press ←, → (2), ←, Ⓐ
(ze střední vzdálenosti)
Hara Kiri: Press ↓, ← (2), →, ◎.

KIRA
Fatality 1: Press ←, → (2), ←, ◎
(z velké vzdálenosti)
Fatality 2: Press ↑, →, ↓, ←, ⊗
(ze střední vzdálenosti)
Hara Kiri: Press →, ←, ↑, ←, ⊗

KOBRA
Chi-Blast: Press ↓, →, ▣
Crouching Chi-Blast: Press ↓, ←, ▣
Fatality 1: Press ↓, ←, →, ↓, ◎

LI MEI
Fatality 1: Press → (4), ▣
(ze střední vzdálenosti)
Fatality 2: Press ↑, ←, → (2), ◎
(ze střední vzdálenosti)
Hara Kiri: Press ↑, ↓, ↑, ↓, ⊗

LIU KANG
Fatality 1: Press ← (3), →, Ⓐ
(ze střední vzdálenosti)
Fatality 2: Press ↑, ←, → (2), ◎
(ze střední vzdálenosti)
Hara Kiri: Press ↓(3), ↑, ⊗

MILEENA
Fatality 1: Press →, ↓(2), ▣
(ze střední vzdálenosti)
Fatality 2: Press ↑, ↑, → (2), ⊗ (z velké vzdálenosti)
Hara Kiri: Press ←, ↓, →, ↓, ▣

NIGHTWOLF
Fatality 1: Press ←, →, ←, →, ▣
(z velké vzdálenosti)
Fatality 2: Press ↓, →, ↓, ↑, Ⓐ
(ze střední vzdálenosti)
Hara Kiri: Press ↑(4), ⊗

NOOB/SMOKE
Fatality 1: Press ←, →, ←, →, ▣
(z velké vzdálenosti)
Fatality 2: Press ↑, ↓(2), →, Ⓐ
(jako Smoke ze střední vzdálenosti)
Hara Kiri: Press ↓, ↑(2), ↓, Ⓐ

RAIDEN
Fatality 1: Press ←, ↓, →, ↓, ▣
(ze střední vzdálenosti)
Fatality 2: Press ↑, ↓, → (2), ▣ (z velké vzdálenosti)
Hara Kiri: Press →, ↑(2), ←, ▣

SCORPION
Fatality 1: Press →, ↓, → (2), ▣
(zblízka)

▶

samotný závěr, jinak totiž síla negativně ovlivní vaší přesnost. Pokud vás legendy stále poráží, zkuste vyměnit hole.

Rocky Legends

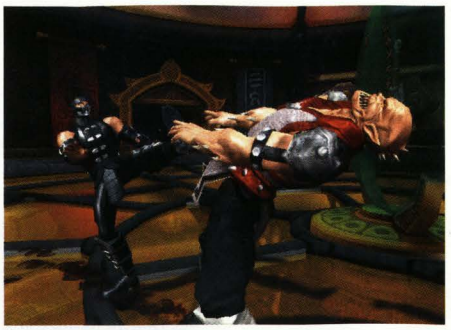
Můžete se bránit buď blokováním nebo uhýbáním - blokování nevydrží věčně, takže je lepší obě metody kombinovat. Při uhýbání je vhodné okamžitě zaútočit ránou pěstí, soupeř to většinou nečeká.

LMA Manager 2005

Vždy za všech okolností sledujte zápas, jinak se nenaučíte nic o tom, jak hraje váš tým. Zároveň poslouchejte i Alana Hansena, který vám čas od času dává zajímavé rady.

Killzone

Postava Lugera se odemkne po dokončení druhé mise ve story režimu, postava Ri-



▶ Fatality 2: Press →, ←, →, ←, ⊡ (zblízka)
Hara Kiri: Press →, ↑(2), ←, ⊡

SHUJINKO
Fatality 1: Press ↑, ↓(2), →, ⊗ (zblízka)
Fatality 2: Press ←, ↑, → (2), ⊡ (zblízka)
Hara Kiri: Press ↓, ←, ↓, ←, ⊗

Speciální pohyby Shujinka musíte nejprve odemknout v Kryptě.
Fatality 1 je v Outerworldu, oblast C-8 (odemknout Krypt LF) a Fatality 2 je v Orderrealm, oblast D-4 (krypt SQ).

SINDEL
Fatality 1: Press ←, → (2), ←, ⊡ (when ze střední vzdálenosti)
Fatality 2: Press ↑(2), ←, →, ⊗ (ze střední vzdálenosti)
Hara Kiri: Press →, ↑(2), ↓, ◎

SUB ZERO
Fatality 1: Press →, ←, ↓, →, △ (zblízka)
Fatality 2: Press ←, ↓, →, ↓, ⊡ (ze střední vzdálenosti)
Hara Kiri: Press ↓, ↑, ↓, ↑, △.

TANYA
Fatality 1: Press →, ↓(3), ⊡ (zblízka)
Fatality 2: Press ↑, ←, →, ↑, △ (zblízka)
Hara Kiri: Press ↓(2), →, ↑, ⊗

LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE

Tahle perverzní hra nabízí skutečně vylepšené bonusy pro všechny, kdo se hodně snaží.

REŽIM NUDE
Dokončete hru a pak utraťte 269 tajných tokenů na Everybody Naked! Bonus u baru. Nyní můžete zapnout v Extras menu režim Nude.

REŽIM EASY
Pokud se vám hra stále znovu a znovu nedaří, dočkáte se po chvíli zprávy „Měli bychom pro vás hru udělat snazší?" Jednoduše vyberte ano a máte všechno jednodušší.

SEXY BONUSY
Hledejte chlápka se zeleným mohawkem - stojí napravo od dveří v Nice Street. Dostanete se tam skrze velké zlaté dveře poblíž Swingles Van. Chlápek vám prodá následující tři věci:

BONUS ART 2
Nejrůznější loadingové obrazovky apod.

LOADING SCREEN 2
Šťavnatější nahrávací obrazovka pro Zana Lubu a Harriet.

NAUGHTY 1
Vymění oblečení Switch Lone, Analisy a Elle May na bikiny!

SLY 2: BAND OF THIEVES

Tak tedy - návod a pár tipů v minulém čísle, dokončení návodu a pár cheatů v tomto čísle. Co víc si přát? Ještě jsme vyšťourali pár bonusů.

TAJNÉ FILMEČKY
Poté, co dokončíte hru, zvolte obrazovku pro výběr epizody, najeďte na jednu z níže uvedených epizod a sledujte spodní levou část obrazovky. Když se objeví policejní odznak, stiskněte ◎. Co za to?

EPIZODA 1: E3 PROMO VIDEO: THE HEIST
Epizoda 3: BET reklama: La-La
Epizoda 5: Televizní reklama
Epizoda 7: Jak se dělal Sly 2
Epizoda 8: Závěrečné titulky

ODEMKNUTELNÉ GADGETY

V každé epizodě se nachází určitý počet lahví, které musíte sesbírat. Jakmile je všechny získáte, můžete otevřít sejf, který se nachází v některé z budov dané úrovně. Sejf můžete najít pomocí dalekohledu, ale budete také potřebovat kód. Zde je lokace i kód. Štastní?

Epizoda	Kód	Lokace	Gadget
1	231	v průběhu Bug Dimitri's Office	Knockout Dive Gadget
2	857	v průběhu Boardroom Brawl	Insanity Strike Gadget
3	386	v průběhu Water Bug Run	Voltage Attack Gadget
4	248	v průběhu Train Hack	Long Toss Gadget
5	969	v průběhu Stealing Voices	Rage Bomb Gadget
6	129	v průběhu Cabin Crimes	Music Box Gadget
7	583	v průběhu Laser Redirection	Lightening Spin Gadget
8	735	v průběhu Murray/Sly Tag Teamu	Shadow Power Gadget

ca se odemkne po dokončení třetí mise tamtéž a postava Hakha po dokončení čtvrté. A ještě jedna rada, chcete-li rychle nabít pistoli, stiskněte tlačítko pro Reload, pak v rychlosti sáhněte po jiné zbrani a zase nazpět.

GoldenEye: Rogue Agent

Dohrajte hru na obtížnost Hard a odemkne se vám speciální ultra-obtížný režim One Life, ve kterém nesmíte vůbec ztratit život. Jednou a dost!

Call of Duty

Dohrajte hru na nejnižší obtížnost pro odemknutí cheatů Big Head, Ricochet, Head Shot a Ricochet All. Po dohrání na normální obtížnost se odemknou cheaty Shink Shot a Dead Eye.

GTA San Andreas

Váš respekt je ze 40% tvo-

FIFA 2005

Nakupte ty nejlepší hráče!

Pokud nemáte Abramovichovy miliony, abyste si mohli koupit všechny hráče a teprve pak z nich vybrali ty nejlepší, budete muset pečlivě vybírat. My vám nyní poskytujeme pár rad a tipů, které z hráčů si do svého týmu vybrat. Pokud nás poslechnete, nebudete litovat.

MY FIFA STORE

Dokončete následující úkoly a získejte příslušnou částku. A pak už jen utrácejte.

Jděte do režimu Career: 1,000 bodů
Jděte do režimu Jukebox: 1,000 bodů
Jděte do režimu Practice e: 1,000 bodů
Jděte do obrazovky Set Pieces: 1,000 bodů
Jděte do režimu Tournament Creator: 1,000 bodů
Jděte do režimu Tournament: 1,000 bodů
5 vítězných zápasů po sobě (Career): 2,000 bodů
Poražte pětihvězdičkový tým: 2,000 bodů
Poražte rivala: 2,000 bodů
Mějte čisté štít: 2,000 bodů
Hrajte zápas Football Fusion: 2,000 bodů
Kvalifikujte se do Evropy: 4,000 bodů
Hrajte online: 4,000 bodů
Vytvořte hráče: 6,000 bodů
Postupte do vyšší ligy: 6,000 bodů
Vyhrajte MLS Open Cup: 6,000 bodů
Dejte hattrick: 6,000 bodů
Vyhrajte zápas s národňákem: 6,000 bodů
Vyhrajte penaltový rozstřel: 6,000 bodů
Vyhrajte o pět a více gólů: 6,000 bodů
Vyhrajte jakoukoliv soutěž (celkem 54x): 6,000 bodů
Šňůra 10 vítězných zápasů (Career): 6,000 bodů
Dejte gól s vytvořeným hráčem: 8,000 bodů
Dokončete režim Career: 8,000 bodů
Staňte se pětihvězdičkovým manažerem: 10,000 bodů

FOOTBALL LEAGUE DIVISION ONE

Ceny už jsou trochu vyšší, ale stejné je to s kvalitou produktu. Je čas trochu zkvalitnit hru a nakoupit lepší kvalitu za stále docela zajímavou cenu.

Pozice	Jméno	Klub	Cena
GK	Nick Colgan	Barnsley	10999
LB	Wayne Jacobs	Bradford City	8700
CB	Steve Tutill	Chesterfield	6895
CB	Michael Nelson	Hartlepool United	11000
RB	Ian Hiller	Luton Town	11004
LM	Curtis Woodhouse	Peterborough	11000
CM	Mark Bonner	Oldham Athletic	8695
CM	Marc Bridge-Wilkinson	Stockport Country	11004
RM	Fraser McLachlan	Stockport County	11002
ST	Allan Smart	Milton Keynes	9198
ST	Lee Matthews	Port Vale	6897

PREMIERSHIP

Ani tito hráči možná nejsou často vyhlášeni jako hráči zápasu, ale jsou to opravdu dobří fotbalisté, které si můžete pořídit za velmi zajímavé ceny.

Pozice	Jméno	Klub	Cena
GK	Gabor Kiraly	Crystal Palace	13796
LB	Graeme Le Saux	Southampton	11003
CB	Riccardo Scimeca	West Brom	15595
CB	David Unsworth	Portsmouth	1954
RB	Marc Edworthy	Norwich City	
LM	Javier De Pedro	Blackburn Rovers	
CM	Muzzy Izzet	Birmingham City	
CM	Matthew Oakley	Southampton	
RM	Andy Johnson	West Brom	
ST	Yakubu	Portsmouth	
ST	Robbie Fowler	Manchester City	

FOOTBALL LEAGUE DIVISION TWO

Zdejší fotbalisté nepatří mezi nejschopnější, ale postupem času se budou zlepšovat a ti, které tu jmenujeme, budou nepochybně ozdobou každého týmu v této lize.

Pozice	Jméno	Klub	Cena
GK	Glynn Garner	Bury	6798
LB	Ronnie Bull	Grimsby Town	8704
CB	Richard Walker	Cheltenham Town	8697
CB	Mark Peters	Leyton Orient	8699
RB	Curtis Fleming	Darlington	6397
LM	Clint Easton	Wycombe Wanderers	6897
CM	David Hunt	Leyton Orient	8695
CM	John Finnigan	Cheltenham Town	6404
RM	John Thorrington	Grimsby Town	8697
ST	David Nugent	Bury	6801
ST	Paul Aldridge	Kiddersminster	6396

FOOTBALL LEAGUE CHAMPIONSHIP

Zde máte k dispozici ty nejlepší zahraniční hráče. Je jedno, odkud jsou, doporučujeme jejich nákup. A ne, Tomáš Řepka tam není z protekce, fakt mu to kope.

Pozice	Jméno	Klub	Cena
GK	Thomas Myhre	Sunderland	15597
LB	Eric Deloumeax	Coventry City	11004
CB	Sean Dyche	Watford	9199
CB	Thomas Repka	West Ham United	10998
RB	Rhys Weston	Cardiff City	9200
LM	Nathan Lowndes	Plymouth Argyle	15603
CM	Tim Sherwood	Coventry City	11002
CM	Kevin Horlock	Ipswitch Town	11004
RM	Lilian Nalis	Leicester City	15602
ST	Shaun Goater	Reading	11003
ST	Jason Norville	Watford	15559

řen vaší aktivitou (zabití dealera, zabití člena gangu, získání teritoria atd), ze 36% plněním misí, ze 6% nabitým teritoriem, ze 6% penězi, ze 4% tělesným stavem, ze 4% oblečením a ze zbývajících 4% vaším úspěchem u žen.

X-Men Legends

Poté, co dohrajete hru, se vám odemknou klasické kostýmy. Pro jejich použití spusťte novou hru, počkejte, až se Wolverine setká s Cyclobsem poblíž

Blobova boss fightu, uložte pozici na Extraction Pointu a vyberte z menu kostým!

Obscure

Dohrajte hru na jakoukoliv obtížnost a odemkněte si tak Special režim - jakmile začne hra, budete mít k dispozici od začátku Morgensternovu pálku a první zbraň, kterou seberete bude skvělá pistole s laserovým zaměřovačem. Dokončením hry získáte i Making Of, Behind the Scenes a dvě hudební videa.

Tony Hawk's Underground 2

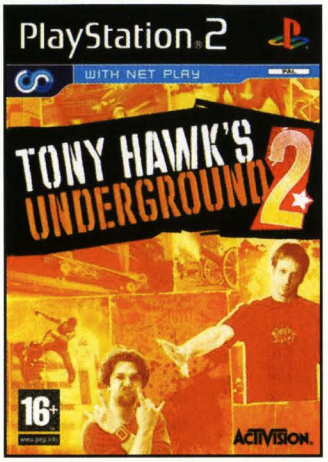
Chcete vyhrát jednu z pěti her THUG2?

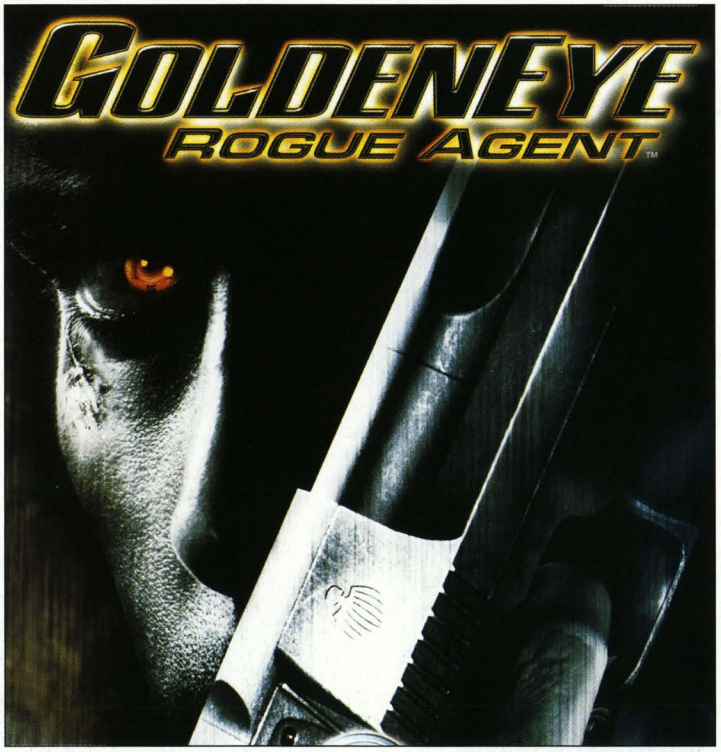
Zodpovězte správně na tři otázky, které do konce února 2005 pošlete ve formě SMS na telefon 900 09 06 a to ve tvaru „PLAY TONY 1X 2X 3X", kde písmeno X nahraďte u čísla každé ze tří otázek písmenem správné odpovědi, tedy buď A, B nebo C. Cena SMS je šest korun - další podmínky najdete v dolní části stránky. Hodně štěstí při losu! Ceny do soutěže věnovala společnost CD Projekt.

1. Jak se jmenuje kolega Tonyho, který „hraje" ve hře také hlavní roli?
a) Bam Margera
b) Dave Mirra
c) Charlie Chaplin

2. Jaký z výrazů není název skateboardového triku?
a) Grind
b) Ollie
c) Magnum

3. Jaké z následujících měst se ve hře nenachází?
a) Bogota
b) New Orleans
c) Barcelona





GoldenEye: Rogue Agent

Chcete vyhrát jeden ze tří kusů nové bondovky?

Chcete-li si zadarmo zahrát již čtvrtou bondovku na PS2, máte ideální šanci díky naší soutěži, do níž nám věnovala ceny společnost EA Czech. Zodpovězte správně na tři otázky, které do konce února 2005 pošlete ve formě SMS na telefon 900 09 06 a to ve tvaru „PLAY BOND 1X 2X 3X", kde písmeno X nahraďte u čísla každé ze tří otázek písmenem správné odpovědi, tedy buď A, B nebo C. Cena SMS je šest korun - další podmínky najdete v dolní části stránky. Hodně štěstí při losu!

1. Jak se jmenovala první bondovka, ve které hrál Pierce Brosnan?
a) Licence to Kill
b) GoldenEye
c) Tomorrow Never Dies

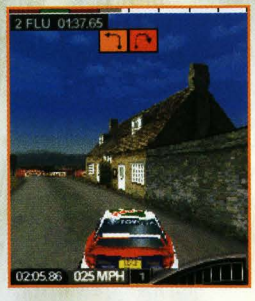
2. Jak se jmenuje vynálezce, který Bondovi poskytuje proslulé hračky?
a) ZZ
b) P
c) Q

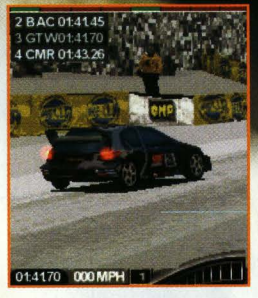
3. Jak se jmenoval vůbec první díl Bonda na PlayStation 2?
a) Nightfire
b) Agent Under Fire
c) Everything or Nothing

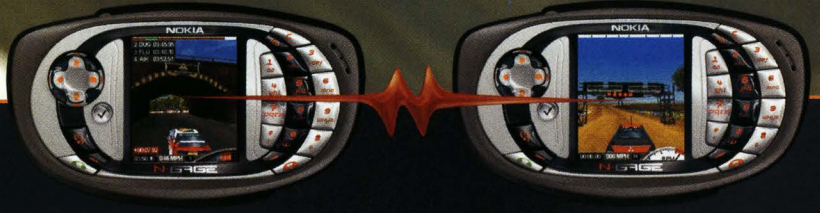
PODMÍNKY ÚČASTI V SOUTĚŽI

SMS službu zajišťuje společnost GoNet s.r.o. (*www.sms.cz*). Technicky službu zajišťuje ME s.r.o. Cena odchozí SMS zprávy je 6 Kč včetně DPH. Uzávěrka všech soutěží je 1. prosince - po tomto datu budou vylosováni výherci, kteří budou kontaktováni na telefonním čísle, ze kterého SMS zaslali. Z jednoho mobilního telefonu může být zasláno do každé ze dvou soutěží až pět SMS (pozor, i další zprávy budou zpoplatněny), z jednoho čísla však nelze vyhrát v každé ze soutěží více než jednu cenu.

colin mcrae rally 2005™







Rozjeď se naplno v nové hře Colin McRae Rally 2005. Zkus to na herní konzoli N-Gage™ se speciálními doplňky.

Přihlas se do světového mistrovství, kde závodí reálné vozy na existujících tratích. Hry se mohou účastnit až 2 hráči připojení přes Bluetooth. Můžeš také vstoupit do herního světa N-Gage Arény a účastnit se stínových závodů nebo si stáhnout klipy s výkony nejlepších jezdců.

Bezdrátové hry pro více hráčů na kapesních herních konzolích N-Gage.

n-gage.cz

N·GAGE NOKIA anyone anywhere

Codemasters N·GAGE ARENA

Nejširší nabídku her nabízejí:

JRC ELECTRO WORLD kasa.cz MOBIL POHOTOVOST

Copyright © 2004 Nokia. Všechna práva vyhrazena. N-Gage and N-Gage QD jsou ochranné známky Nokia Corporation. © 2004 The Codemasters Software Company Limited („Codemasters"). „Colin McRae Rally 2005™ a „GENIUS AT PLAY™" jsou ochranné známky společnosti Codemasters. „Colin McRae™ a značkové zařízení Colin McRae jsou registrované ochranné známky společnosti Colin McRae. „Colin McRae™ a autorská práva, ochranné známky, design a vyobrazení výrobku, jakož i barvy jednotlivých společností jsou použity v rámci licence získané společností Codemasters. Všechna ostatní autorská práva či ochranné známky náleží jejich vlastníkům a jsou použity v rámci licence. Bluetooth je ochranná známka společnosti Bluetooth SIG, Inc. Některé prvky a zařízení fungují pouze po připojení do sítě.

HelpStation

Jsem respektovaný veterán herního průmyslu. Dohrál jsem každou hru a nyní se léčím z předávkování. Mám spoustu volného času a jsem připraven vám pomoci!
E-Adresa: tipstation@omegagroup.cz.
Adresa: TipStation, P.O.Box 104, 170 04, Praha 7.

CRASH BANDICOOT: TWINSANITY

Jak porazím The Evil Twins na konci hry *Crash Bandicoot: Twinsanity*? Prostě se mi nedaří na ně vyzrát, za jakoukoliv pomoc budu vděčný.

Aleš, přes e-mail

Nejprve musím na úvod říct, že redakce TipStationu odmítla psát návod na tuto hru s odůvodněním, že letos před Vánoci vyšla spousta lepších plošinovek a že to stejně nikdo hrát nebude. Nesouhlasil jsem s nimi a tady to mají. Tedy, ne že bych snad myslel, že je nový Crash nejlepší letošní hrou. Naopak, bylo mi jasné, že i přesto, že je to sotva průměrná hra, se najde dost zoufalců, kteří do ní půjdou. Tedy, nic proti tobě, Aleši, ale já si to teď samozřejmě musím vylízat a hrát hru, která mne vůbec nebaví, jen abych ti pomohl.

Tak tedy, zas tak těžké to není. Nejprve bojuješ jako Nina, takže se podívej kolem sebe a uvidíš tři skupiny plošinek. Běž k první, ignoruj nepřátele a použij grapple, aby ses dostal nahoru na kruh. Je odsud vidět další kruh, byť docela špatně a ty se na něj musíš dostat, opět grapplem. Jakmile se dostaneš na plošinu, znič energetický článek. Nyní skoč znovu na plovoucí kruh a dostaneš se na protější plošinu. Opět znič energetický článek a obě plošiny sjedou dolů. Pozor na nepřátele - teď rychle na další dvě skupiny plošin, se kterými opakuj zmíněný postup.

Pak přijde na řadu Cortex - s ním musíš stále běžet a střílet na dvě zbraně, které má robot. Musíš se neustále pohybovat a kdykoliv můžeš, vystřel. Po chvíli se ti podaří zničit obě zbraně a dostaneš se s Crashem do útrob Mecha Bandicoota. Ewil Twin Robot má teď velký laserový meč, takže se musíš opět neustále hýbat a utíkat před ním. Kolem robota je rotující štít, který má ale pár trhlin a od tebe se samozřejmě očekává, abys párkrát trefil robota skrze díry. Tím také dokončíš celou hru. Gratulujeme!

HEADHUNTER REDEMPTION

Narazila jsem na Candy Floss v *Headhunter: Redemption*. Ať dělám co dělám, nic nepomáhá. Poradíte mi, prosím?

Karolína Javůrková, přes e-mail

Tahle nechutná příšera se velmi obtížně zasahuje a navíc používá štít, kterým se brání před útoky. Bitvu začni tím, že se budeš neustále hýbat a utíkat před jejími útoky. V příhodný okamžik zamiř svůj shockwave na generátor štítu a párkrát to do něj našij. To by ho mělo vyřadit, teď rychle aktivuj svůj EVM, abys mohla najít bosse, a dej mu co proto hezky zblízka s brokovnicí. Naper to také do mecha, který se do bitvy přidá, pak opět do generátorů a znovu přímo k Candy Floss, na kterou opět platí brokovnice. Tohle neustále opakuj, dokud Candy Floss neaktivuje svoje čtyři generátory štítů, což tvůj úkol jaksepatří ztěžuje. Nyní musíš každý z generátirů jednou trefit, abys ho poškodila a pak znovu abys je vypnula. Musíš jednat rychle, pak na bosse znovu použít brokovnici a dříve či později bude po něm.

SILENT HILL 4

Hraju *Silent Hill 4* a zakysl jsem v úrovni The Subway. Je tam jeden děsivej duch, kterej vypadá jako ten z filmu Kruh - pořád na mně útočí a nedá si pokoj. Bohužel se mi to nedaří zabít, ať dělám co dělám. Prosím, poraďte mi, jak se tohoto ducha zbavit, začínám z toho mít problémy se spaním.

František Klimeš, Praha

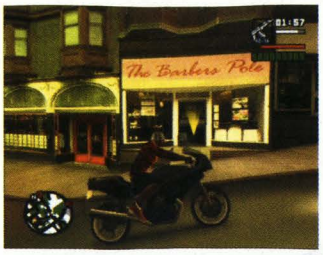
Františku, z vlastní zkušenosti doporučuji prášky na spaní. Ale to jsi asi slyšet nechtěl, tak tedy dobrá - nemá smysl do „toho" střílet, použij nějakou zbraň nablízko a když ducha srazíš k zemi, použij Sword Of Obedience a máš klid. Pokud se ti to nepodaří, pak tě začne otravovat i v dalších úrovních, stačí si nechat Sword Of Obedience v inventáři a použít ho, až se objeví příště.

SECOND SIGHT

Kámoš mi tvrdil, že je v *Second Sight* ukrytá hra *Space Invaders*. Tedy, ne že bych mu věřil, ale nedá mi to a rozhodl jsem se napsat přímo mistrovi nejpovolanějšímu. Je tam? Pokud jo, jak jí odemknu?

Luke Hellwalker, přes e-mail

Zaprvé máš hezkou přezdívku a zadruhé víš, jak na mně. Takže ti pomůžu. Ano, tvůj kámoš má pravdu, tajnou hru



lze najít v úrovni Madness. Jmenuje se *X-Space 92* a je to bonusová minihra, kterou lze odemknout použitím floppy disku na horní polici ve skladišti. Disketu můžeš použít v jakémkoliv počítači a umožní ti hrát střílečku, ve které ovládáš vesmírnou loď a snažíš se sestřelit co nejvíce vetřelců. Užij si to.

PRINCE OF PERSIA

Poradíte mi, jak porazit Viziera na konci Prince of Persia? Tak nějak mám dojem, že mu moje útoky vůbec neškodí - unikla mi nějaká tajná zbraň či co? Nevím, co dělám špatně, poraďte mi, please.

Marek Roden, Liberec

Milý Marku, rád ti pomůžu, obzvláště když umíš tak hezky poprosit. Odpověď je jednoduchá - Tiptronix. Ve skutečnosti opravdu nelze Vizierovi jakkoliv ublížit, musíš obrátit svou pozornost na repliky, které vytváří. Tito chlapíci jsou pěkně tvrdí, ale s trochou umu lze přijít na jejich slabiny (to poznáš, když se po úderu rozsvítí rudě) a pak je zničit. Vizier vykouzlí hned tři tyhle drsné týpky, teprve pak přijde na řadu hrubá síla. A to už je na souboji to nejjednodušší - zkrátka se k němu přibliž, jedním úderem ho vyhoď z okna a venku mu přidej pár dalších úderů i za mě. A je po něm.

GTA: SAN ANDREAS

Slyšel jsem, že lze hrát v *San Andreas* basket. Už jsem těsně před koncem, ale nějak se mi to nedaří, nikde jsem na to nenarazil. Jde to vůbec?

Peter, přes e-mail

Jasně, že to jde! A jak jednoduše! Jak se říká - pod svícnem je tma. Basketball si můžeš zahrát už od samotného začátku, malé hřiště totiž najdeš hned vedle Sweetova domu. Stačí sebrat míč a na obrazovce se objeví instrukce, jak hrát.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Hraje se synem *Teenage Mutant Ninja Turtles* a nedaří se nám porazit Kinga Naila. Dostaneme se k němu, ale tím končíme. Kdykoliv na něj skočíme a chceme zaútočit, ztratíme spoustu zdraví. Nějaké tipy? Nejsme zkušení hráči a čekali jsme, že tohle nebude těžká hra. Tak nám poraďte, díky!

Alena L., Praha

No, hra je to opravdu z jednodušších, ale je pravda, že právě tenhle souboj může potrápit. Hra totiž svádí k vzdušným útokům, ale je tady spíše ke škodě než k užitku, takže raději nechte nohy na zemi. Lepší taktika je neustále odskakovat od něj pryč a čekat, až udělá svůj bušící úder, díky kterému je na čas nehybný a zranitelný. Nezůstane tak moc dlouho, tak k němu rychle přiskočte a zasaďte mu pár ran, než se probere. Mějte na paměti, že útočí i jinak než zmíněným speciálním úderem a před jeho ostatními útoky uskakujte do stran.

Zmíněná strategie na chvíli vystačí, ale po určité době přestane bušit a začne klouzat po podlaze. Tady funguje stejná technika, ale musíte být ještě trochu rychlejší než dříve - rychle k němu přiskočit a okamžitě mu jí vrazit, než se probere. Zároveň budete muset předvídat, na jakou stranu bude klouzat a pokud se netrefíte, pravděpodobně přijdete o energii. S trochou štěstí to ale tímto způsobem zvládnete. Držím palce!

SHELLSHOCK: NAM '67

Hraju úroveň Artillery Hell, dostal jsem se až k věži a jakmile se vydám k mostu na druhé straně, je po mně. Nevěřím, že tuhle úroveň lze dohrát, to prostě nejde. Mám z toho noční můru, zvládnu leccos, ale tohle prostě nejde.

Jindra, přes e-mail

Je to drsný level, to uznávám, ale proč to zoufalství? V takových chvílích mi zkušenost radí jednoznačně - zkusit se o kus vrátit a jít na všechno jinak. Pointa je, že se NESMÍŠ vydat k mostu, ale místo toho sniperkou sestřelit strážce, kteří tu prochází a pak rychle běžet strouhy a dát se doprava. Tím se vyhneš automatické zbrani a ze strany jí můžeš společně se strážemi zneškodnit. Tak co, najednou to je snadné, že? Další rady až zase příště.

magnet press

VÝHERNÉ PREDPLATNÉ

Milí predplatitelia,
Milí čitatelia, Milí priatelia!!!
Ak si v čase od 1. októbra do 31. decembra 2004 uhradíte v našej spoločnosti predplatné akéhokoľvek časopisu z našej ponuky na rok 2005, okrem pravidelného doručenia Vášho časopisu až do Vašej schránky môžete zažiť aj výherné prekvapenie - zaradíme Vás do žrebovania **o 53 peknych cien**:

1. cena 10.000,- Sk | **2. cena** 5.000,- Sk | **3. cena** 3.000,- Sk

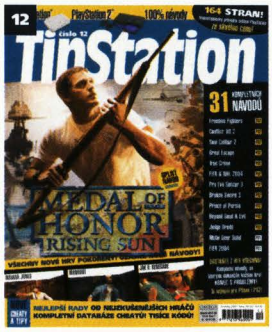
10 x peňažná poukážka v hodnote 1000,- Sk na nákup tovaru v našich predajniach alebo na internetovom obchode www.press.sk
10 x peňažná poukážka v hodnote 500,- Sk na nákup tovaru v našich predajniach alebo na internetovom obchode www.press.sk
10 x peňažná poukážka v hodnote 300,- Sk na nákup tovaru v našich predajniach alebo na internetovom obchode www.press.sk
20 x vrátené uhradené predplatné (bezplatné predplatné)

Je samozrejmé, že sa zároveň stávate členom nášho HOBBY KLUBU s 10% zľavou pri nákupe kníh v našich predajniach

VÝHERNÉ PREDPLATNÉ len na našej adrese:
MAGNET PRESS SLOVAKIA, s.r.o.
Šustekova 8, 851 04 Bratislava
Tel.: 02 6720 1931 - 33
Fax: 02 6720 1931 - 30
E-mail: predplatne@press.sk
www.press.sk

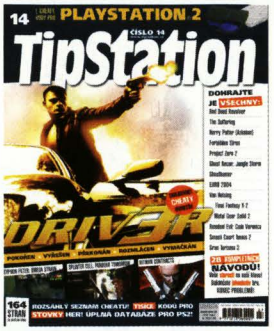
Archiv TipStation

CHYBÍ VÁM NĚKTERÉ ZE STARŠÍCH ČÍSEL? TOUŽÍTE PO NĚJAKÉM NÁVODU? MÁTE PŘÍLEŽITOST ZA VÝHODNÝCH PODMÍNEK DOPLNIT SVOU SBÍRKU...

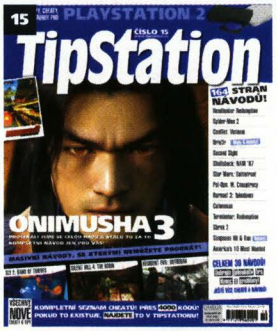


Freedom Fighters, Conflict Desert Storm 2, Indiana Jones and The Emperors Tomb, Soul Calibur 2, Jak 2 Renegade, Great Escape, True Crime: Streets of LA, Prince of Persia: The Sands of Time, Beyond Good and Evil, FIFA 2004, NHL 2004, Colin Mc Rae Rally 4, Italian Job, Pro Evolution Soccer 3, SSX3, WRC3, Broken Sword: The Sleeping Dragon, Medal of Honor: Rising Sun, Manhunt, Lord of The Rings: Two Towers, Sum of All Fears, Mace Griffin Bounty Hunter...

Final Fantasy X-2, 007: EON, Mafia, SOCOM 2, Rainbow Six 3, Kill.Switch, Legacy of Kain: Defiance, I-Ninja, Maximo 2, Ratchet & Clank 2, Sonic Heroes, Pitfall, Pro Evo 3, TIF2004, The Sims Bustin Out, Baldurs Gate 2, Castlevania, NFS Underground, Max Payne 2, XIII, GTA3...



Driv3r, Hitman Contracts, Splinter Cell: PT, Suffering, Forbiden Siren, Harry Potter, Ghost Recon: Jungle Storm, Project Zero 2, Syphon Filter 4, GTA: Vice City, Fallout, Red Dead Revolver, Way of the Samurai 2, Smash Court Tenis Tournament 2, GT4: Prologue, Athens 2004, Euro 2004, Ghosthunter, Serious Sam, Van Helsing, Drakengard, Transformers...



Sly 2 Band of Thieves, Headhunter Redemption, Onimusha 3, Silent Hill 4: The Room, Shellshock Nam 67, Resident Evil Outbreak, Shrek 2, Psi-Ops: Mindgate Conspiracy, Second Sight, Spider-Man 2, WW Zero Ironstorm, Terminator 3 Redemtion, Driv3r, Catwoman, Conflict Vietnam, F1 2004, Burnout 3 Takedown, Richard Burns Rally, Americas 10 Most Wanted, Viewtiful Joe, Star Wars Battlefront, Street Racing Syndicate, Pro Evolution Soccer 3, Simpsons: Hit and Run...

INDEX NÁVODŮ

Hledáte-li konkrétní návody, zde zjistíte, zda již nebyly v některém čísle otištěny, a popřípadě si můžete dané číslo objednat.

007: Everything or Nothing - TS13
Ape Escape - TS7
Ape Escpe 2 - TS10
Auto Modellista - TS10
Baldur's Gate: Dark Alliance - TS6, TS13
Beyond Good and Evil - TS12
Blade 2 - TS8
Bloodrayne - TS11
Broken Sword 2 - TS7
Broken Sword: The Sleeping Dragon - TS12
Burnout 2: Point of Impact - TS9
Burnout 3 Takedown - TS15
Castlevania - TS13
Celebrity Deathmatch - TS12
Colin McRae 3 - TS9
Colin McRae Rally 4 - TS12
Commandos 2 - TS7, TS8
Conflict Desert Storm 2 - TS12
Conflict Vietnam - TS15
Crash Bandicoot - TS7
Dark Chronicle - TS11
Def Jam Vendetta - TS11
Delta Force: Urban Warfare - PSM55, TS8
Deus Ex: The Conspiracy - TS7
Devil May Cry 2 - TS10
Dino Crisis 1 - TS11
Dino Crisis 2 - TS11
Drakengard - TS14
Driv3r - TS15, TS14
Duke Nukem: Time to Kill - TS8
Dynasty Warriors 4 - TS11
Enter The Matrix - TS10, TS11
Euro 2004 - TS14
F1 2002 - TS7
Fallout: Brotherhood of Steel - TS14
Ferrari F355 Challenge - TS8
FIFA 2003 - TS9
FIFA 2004 - TS12
FIFA World Cup 2002 - TS7, PSM53
Final Fantasy 4 - TS7, PSM54
Final Fantasy 5 - TS7, PSM53
Final Fantasy 6 - TS6
Final Fantasy 10 - TS7
Final Fantasy X-2 - TS13
Forbidden Siren - TS14
Formula One 2003 - TS11
Formula One Arcade - TS8, PSM56
Freedom Fighters - TS12
Freekstyle - TS8
Front Mission 3 - TS8
Futurama - TS11
Getaway - TS10
GT4: Prologue - TS14
GTA: Vice City - TS14
Ghost Recon: Jungle Storm - TS14
Ghosthunter - TS14
Grand Theft Auto 3 - TS7, TS13
Grand Theft Auto: Vice City - TS9, TS10
Great Escape - TS12
Half-Life - TS6
Harry Potter 2 - TS9, PSM60
Harry Potter and the Prisoner of Azkhaban - TS14
Haven - TS10
Herdy Gerdy - TS6
Headhunter Redemption - TS15
Hitman Contracts - TS14
Hitman 2: Silent Assassin - TS9
Hogs of War - TS11
Indiana Jones and The Emperors Tomb - TS12
I-Ninja - TS13
Italian Job, The - PSM57, TS12
Jak 2 Renegade - TS12
James Bond 007 in Nightfire - TS9
Judge Dredd: Dredd vs Death - TS12
Charlies Angels - TS11
Chase The Express - TS6
Kill.Switch - TS13
Kingdom Hearts - TS9, TS10
Legacy of Kain: Defiance - TS13
LMA Manager 2002 - TS7
Lilo and Stitch - TS8
Lord of the Rings: Two Towers - TS9, TS12
Mace Griffin Bounty Hunter - TS12
Mafia - TS13
Manhunt - TS12
Max Payne 2 - TS13
Maximo - TS6
Maximo vs. Army of Zin - TS13
Medal of Honor: Frontline - TS7
Medal of Honor: Rising Sun - TS12
Men in Black 2 - TS8
Metal Gear Solid - TS12
Metal Gear Solid 2 - TS6
Minority Report - TS10
Mission Impossible: Operation Surma - TS13
Mortal Kombat: Deadly Aliance - TS10
Moto GP 3 - TS10
NBA 2003 - TS9
Need for Speed: Hot Pursuit 2 - TS9
Need For Speed Underground - TS13
Next Generations Tennis - TS8
NHL 2003 - TS9
NHL 2004 - TS12
No One Lives Forever - TS7
Onimusha 2 - TS9
Onimusha 3 - TS15
Panzer Front Bis - PSM51
Parasite Eve 2 - TS12
Pitfall - TS13
Primal - TS10
Prince of Persia: Sands of Time - TS12
Prisoner of War - TS8
Pro Evolution Soccer - PSM51
Pro Evolution Soccer 2 - TS9
Pro Evolution Soccer 3 - TS12, TS13
Project Zero - TS10
Project Zero 2: Crimson Butterfly - TS14
Psi-Ops: Mindgate Conspiracy - TS15
Rainbow Six 3 - TS13
Ratchet and Clank - TS9
Ratchet and Clank 2 - TS13
Rayman 2: The Great Escape - TS7
Rayman Rush - TS7, PSM52
Red Card - TS8
Red Dead Revolver - TS14
Red Faction - TS6
Red Faction 2 - TS9
Resident Evil - TS10
Resident Evil 2 - TS6, TS7
Resident Evil 3: Nemesis - TS10
Resident Evil Code X: Veronica - TS11
Resident Evil: Dead Aim - TS11
Resident Evil Outbreak - TS15
Return to Castle Wolfenstein - TS11
Rocky - TS9
Silent Hill - TS9
Silent Hill 2: Directors Cut - TS10
Silent Hill 3 - TS11
Silent Hill 4: The Room - TS15
Sims - TS11
Second Sight - TS15
Secret Weapons Over Normandy - TS13
Serious Sam: Next Encounter - TS14
Shellshock Nam 67 - TS15
Shrek 2 - TS15
Sly Racoon - TS10
Sly 2 Band of Thieves - TS15
Smash Court Tennis - TS7
Smash Court Tennis Tournament 2 - TS14
SOCOM: US Navy Seals - TS11,
SOCOM 2: US Navy Seals - TS13
Soldier of Fortune Gold - TS8
Sonic Heroes - TS13
Soul Calibur 2 - TS12
Spider-Man: The Movie - TS7
Spider-Man 2: Enter Electro - PSM58, TS11
Splinter Cell - TS10
Splinter Cell: Pandora Tomorrow - TS14
Spyhunter 2 - TS13
SSX3 - TS12
Star Wars: Bounty Huter - TS10
Star wars: Clone Wars - TS10
Star Wars: Phantom Menace - TS7
State of Emergency - TS6
Stuntman - TS8
Suffering - TS14
Sum of All Fears - TS12
Syphon Filter 1, 2, 3 - TS11
Syphon Filter: Omega Strain - TS14
SWAT: Global Strike Team - TS13
Tekken 4 - TS8, TS9
Terminator 3 Redemtion - TS15
Thing, The - TS8
This is Football 2003 - TS9
This is Football 2004 - TS13
The Sims: Bustin Out - TS13
TimeSplitters 2 - TS8, TS9
TOCA: Race Driver - TS8
Tomb Raider 1 - TS11
Tomb Raider 2 - TS6
Tomb Raider 3 - TS7, TS8
Tomb Raider 4 - TS10
Tomb Raider: Angel of Darkness - TS11
Tomb Raider: Chronicles - TS11
Tomorrow Never Dies - TS8
Tony Hawks 3 - PSM57
Tony Hawks 4 - PSM61, 62
Transformers - TS14
True Crime: Streets of LA - TS12
Turok Evolution - TS8
V-Rally 3 - TS8
Van Helsing - TS14
Virtua Fighter 4 Evolution - TS11
War of the Monsters - TS10
Warhammer 40,000: Fire Warrior - TS12
Way of the Samurai - TS8
Way of the Samurai 2 - TS14
World is Not Enough, The - TS8
WRC3 - TS12
X-Men: Volwerines Revenge - TS11
XIII - TS13

ARCHIV PSM & TIPSTATION

Pro objednání čitelně vyplňte veškeré údaje a zaškrtněte příslušná čísla. Cena jednoho čísla PSM (včetně CD) je 170 Kč, cena TipStationu je 150 Kč (do 7. čísla jen 70 Kč), cena PLAY je 85 Kč (poštovné 55 Kč, při objednávce nad tři kusy zdarma). Zásilka bude zasílána dobírkou (doporučené zaslání lze dohodnout telefonicky). Kupon zašlete na adresu Omega Group, P.O.BOX 104, Praha 7 170 04. Časopisy lze také objednat na adrese. www.tipstation.cz.

☐ PSM 13	☐ PSM 45	☐ PSM 59	☐ TIPST. 8
☐ PSM 14	☐ PSM 47	☐ PSM 60	☐ TIPST. 9
☐ PSM 15	☐ PSM 48	☐ PSM 61	☐ TIPST. 10
☐ PSM 16	☐ PSM 49	☐ PSM 62	☐ TIPST. 12
☐ PSM 18	☐ PSM 50	☐ PSM 63	☐ TIPST. 13
☐ PSM 25	☐ PSM 51	☐ PSM 64	☐ TIPST. 14
☐ PSM 26	☐ PSM 52	☐ PSM 65	☐ TIPST. 15
☐ PSM 28	☐ PSM 53	☐ PSM 66	☐ PLAY 1
☐ PSM 31	☐ PSM 54	☐ PSM 67	☐ PLAY 2
☐ PSM 34	☐ PSM 55	☐ PSM 69	☐ PLAY 3
☐ PSM 42	☐ PSM 56	☐ PSM 70	☐ PLAY 4
☐ PSM 43	☐ PSM 57	☐ TIPST. 4	☐ PLAY 5
☐ PSM 44	☐ PSM 58	☐ TIPST. 6	

Jméno: **Město:**

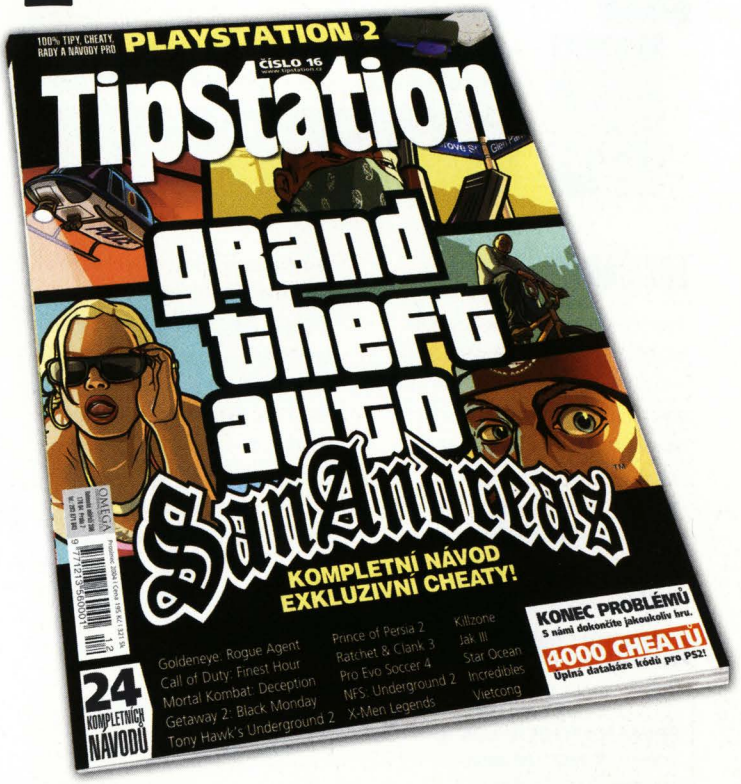
Ulice: **Telefon:**

PSČ: **Podpis:**

Hráči, pozor!

Proč předplatné?

- Najdete tu návody na VŠECHNY důležité hry pro PlayStation a PlayStation 2.
- Úplný seznam všech cheatů a tipů. Každý měsíc rozsáhlé sekce s novými kódy a hesly.
- Bezplatné doručení a čtyři čísla za cenu tří. Máte jistotu, že vám žádné číslo neuteče!



Cena ročního předplatného TipStation je **585 Kč**. Zájemci o předplatné TipStation ze Slovenska se mohou o aktuálních cenách informovat na níže uvedených telefonních číslech.

Předplatné je nutné zaplatit složenkou typu C na adresu:

Čeští předplatitelé:
SEND Předplatné, P.O.BOX 141, 140 21 Praha 4 (tel.: 267 211 301-303, fax: 267 211 305, e-mail: send@send.cz)

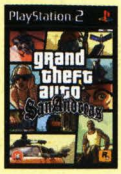
Na stejnou adresu prosím zasílejte kopii složenky.

Slovenští předplatitelé:
Předplatné, ABOPress, Vajnorská 134, Bratislava, PSČ 834 01 (tel.: 004212/ 4445 3334).

Roční předplatné jen za 585 Kč!
Čtyři čísla za cenu tří!

GTA: San Andreas

INFO



■ **VYDAVATEL:** Rockstar ■ **POČET HRÁČŮ:** 1 - 2
■ **VÝROBCE:** Rockstar North ■ **RECENZE:** PLAY 6 - 97 %

Jedna z nejlepších her pro PlayStation 2. Pokračování kultovní série nabízí neskutečnou svobodu a je pravděpodobně zatím nejzásadnější hrou nového století.

Třetí díl GTA na PS2. Opět skvělá a monumentální záležitost, která si nesporně zaslouží rekordně dlouhý návod.

LOS SANTOS

Vaším prvním úkolem je dojet na kole domů (ten je na mapě označen písmeny CJ). Jeďte pokud možno přímo k domu, protože si zatím nemůžete dovolit konfrontaci s nepřátelskými gangy. Po dlouhé animaci s uvítáním vás čeká další jízda na kole. Tentokrát musíte sledovat Sweeta, který je na vašem radaru označen jako modrá tečka. Držte se těsně za ním, abyste mohli včas zareagovat na jeho náhlé změny směru jízdy. Když vás po cestě napadnou Ballas, tak se pokuste schovat za Sweeta, který na ně začne střílet. Až se váš gang rozdělí, tak sledujte Rydera, který vás doprovodí až do vaší ulice.

Nyní je na čase navštívit první postavu, která vám zadá svůj úkol (každá postava má svůj symbol, kterým je označena na mapě). Jako první je na řadě Ryder, který bydlí hned vedle vašeho domu. Možná se divíte faktu, že tento úkol nefiguruje v našem návodu na prvním místě. Je to tím, že jsme zvolili rozdělení úkolů podle postav, které vám je zadají. Hra totiž není lineární a my vám nechceme vnucovat žádné vlastní pořadí úkolů. Snad pro vás bude tento systém dostatečně přehledný.

Průvodce návodem

Na jaké straně najdete řešení právě svého problému?

PRVNÍ KAPITOLA: LOS SANTOS
1. Sean „SWEET" Johnson 18
2. Lance „RYDER" Wilson 21
3. Melvin „BIG SMOKE" Harris 22
4. Cesar Vialpando 23
5. Jefferey „OG LOC" Martin 23
6. Officer Frank Tenpenny 24

DRUHÁ KAPITOLA: THE BADLANDS
1. Officer Frank Tenpenny 24
2. Catalina 24
3. The Truth 25
4. Cesar Vialpando 25

TŘETÍ KAPITOLA: SAN FIERRO
1. Carl „CJ" Johnson 26
2. Cesar Vialpando 27
3. Wu Zi Mu „WOOZIE" 27
4. Jizzy B 28
5. Officer Frank Tenpenny 29

ČTVRTÁ KAPITOLA: THE DESERT
1. Mike Toreno 29
2. The Truth 30

PÁTÁ KAPITOLA: LAS VENTURAS
1. Wu Zi Mu „WOOZIE" 31
2. The Truth 32
3. Ken „ROSIE" Rosenberg 32
4. Officer Frank Tenpenny 32
5. Madd Dogg 33

ŠESTÁ KAPITOLA: RETURN TO LOS SANTOS
1. Carl „CJ" Johnson 33
2. Sean „SWEET" Johnson 34

1. SEAN „SWEET" JOHNSON

1.1 Tagging up Turf

V tomto úkolu vám Sweet ukáže, jak se stříkají tagy. Dovezte ho k nedalekému mostu, u kterého vám Sweet v krátké animaci ukáže, jak se používá sprej. Stačí se zaměřit na tag (podržte R1) a pak ho přestříkat. Hned po instruktáži si to můžete sami vyzkoušet. Na radaru se vám objeví 2 zelené body, které označují tagy nepřátelského gangu. První z nich najdete na čelní stěně domu přes ulici. Druhý je nastříkán na zdi za domem. Až oba tagy přestříkáte, tak se vraťte do auta a dojeďte na další označené místo. V jeho okolí budete muset přestříkat celkem 3 tagy. První z nich najdete na rohu domu, před kterým jste vystoupili. Druhý pak najdete v uličce za domem.

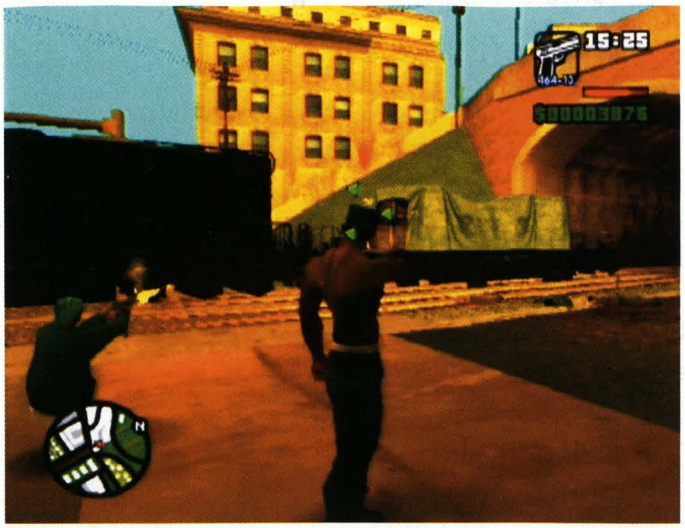
V boční uličce vás ale čeká nepříjemné překvapení. Před tagem totiž postává dvojice Ballas, kterých se budete muset zbavit. Jako zbraň použijte sprej, který jim můžete nastříkat do obličeje. Pak rychle přestříkejte tag a co nejrychleji utečte. Doběhněte až k označenému bodu, u kterého musíte přelézt přes plot. Pak přelezte další plot a za ním vylezte po bedně vlevo na střechu. Po přestříkání posledního tagu seskočte na ulici a nastupte do Sweetova auta. Nakonec dojeďte k jeho domu, kde dostanete za odměnu 200 dolarů.

1.2 Cleaning the Hood

Při druhé návštěvě Sweetova domu dostanete za úkol porozhlédnout se po okolí a naznačit okolním gangům, že vaše stará parta je opět pohromadě. Jako průvodce se k vám přidá Ryder, který je vyzbrojen baseballovou pálkou. Po návštěvě u B-Dupa se na vašem radaru objeví červený bod označující dealera. Dojeďte k němu a zlikvidujte ho několika údery pěstí. Pak seberte jeho pálku a pokračujte do nedalekého drogového doupěte. Uvnitř najdete skupinku feťáků, které musíte zlikvidovat (nejprve zlikvidujte toho s baseballovou pálkou). Po splnění úkolu se vraťte před Sweetův dům.

1.3 Drive-Thru

Nejprve musíte partu z ulice dovézt do restaurace. Během animace s jídlem se na scéně objeví Ballas. Při jejich pronásledování se nemusíte pokoušet o žádné speciální manévry, protože se vaši střelci můžou pohodlně vyklonit z okýnek. Až pronásledované auto explodoje, tak zlikvidujte Ballas, kteří to přežili. Nezapomeňte sebrat jejich samopaly, které se vám budou hodit. Po honičce zavezte gang zpět před Sweetův dům.



Až si Sweet a Ryder vystoupí, tak zajeďte před Smokův dům, kde úkol končí. Za odměnu dostanete kromě tradičního respektu také bonus ve formě 200 dolarů.

1.4 Nines and AK's

Před vámi je další úkol, který rozšíří vaše herní možnosti. Tentokrát se to týká střelných zbraní, na kterých bude často záviset váš život. Vaším společníkem bude Big Smoke, se kterým musíte zajet k Emmetovi. U něj na dvorku vám Smoke ukáže, jak se střílí. Nejprve se naučíte, jak se zaměřit na jeden cíl. Pak vám Smoke ukáže, jak se můžete přepínat mezi několika cíly (při míření použijte R2 nebo L2). Další důležitou informací je fakt, že střelba z dřepu je přesnější než střelba ze stoje. Na závěr střelte do nádrže zaparkovaného auta a pak vás Smoke požádá, abyste ho dovezli domů.

Následuje animace, ve které vám dá Sweet telefonicky za úkol koupit si nějaké oblečení v barvách vašeho gangu. Zajeďte tedy do nedalekého obchodu značky Binco a kupte si na sebe něco zeleného. Bohužel nemají moc široký výběr, takže asi skončíte u trička nebo šátku. Jakmile vyběhnete z obchodu v něčem zeleném, tak je váš úkol splněn.

1.5 Drive-By

Vaše parta vyráží na lov Ballas. Vaším úkolem je sice jen řídit, ale přesto se máte na co těšit. Jakmile se dostanete k první skupince Ballas označené na mapě, tak vám bude jasné, o co jde. Vaši protivníci postávají v malé skupince kolem auta a vaši kámoši na ně začnou ihned po přiblížení střílet. Rozhodně ani nemyslete na to, že byste zastavili, protože by vám Ballas rozstříleli auto. Místo projíždění kolem vám ale doporučujeme pokusit se do skupinky protivníků najet, protože tím počet cílů velmi rychle snížíte. Vaši střelci se pak velmi rychle postarají o zbytek.

Postupně budete muset zlikvidovat 4 skupinky Ballas. Až se zbavíte skupinky pod mostem, tak na sebe přilákáte nežádoucí pozornost policejních vozů. Podívejte se na mapu a najděte symbol spreje (v Los Santos jsou celkem 3). Tím je označena garáž Pay'n'Spray, ve které se přelakováním auta zbavíte všech hvězdiček (tentokrát to bude výjimečně zadarmo). Doporučujeme vám využít garáž v Idlewoodu, která je nej-

Posilovna

Po několika prvních úkolech se vám na mapě objeví ikona činky. Jde o tělocvičnu, ve které můžete nabrat nějakou tu svalovou hmotu. A rozhodně nejde jen o změnu vizáže. Větší bicepsy vám totiž zaručí větší účinnost všech zbraní pro boj zblízka. A jak to celé funguje? Svaly si můžete v tělocvičně zvětšit zvedáním činek (čím je těžší činka, tím rychleji vám rostou svaly) nebo boxováním. Každý den ale můžete nabrat jen určité množství svalové hmoty.

V posilovnách si také můžete zvýšit velmi důležitou výdrž (ta ovlivňuje sprint, jízdu na kole a plavání). Na její zvyšování můžete použít trenažér kola nebo běžící pás. Dejte si ale pozor na fakt, že při zvyšování výdrže budete velmi rychle ztrácet tuk. Poslední funkcí tělocvičny je výuka bojových umění. Pokud budete dost posilovat, tak můžete absolvovat zápas s trenérem boxu, který vás v případě své porážky naučí pár nových úderů.

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

SELECT » Přepínání kamery
START » Základní menu

Carl:

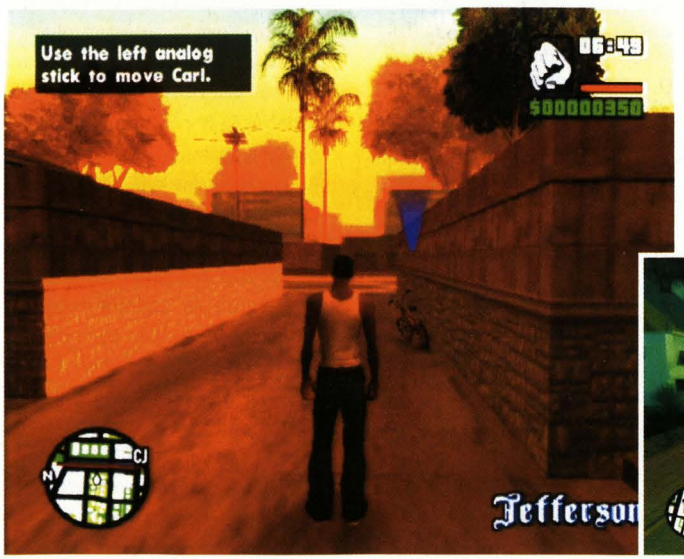
Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Míření
Křížek » Sprint/plavání
Kolečko » Úder/střelba
Čtverečeк » Skákání/šplhání
Trojúhelník » Nastoupení do vozidla
R1 » Zaměření na protivníka
R2 a L2 » Přepínání zbraní/zoom/přepínání cílů
R3 » Pohled dozadu
L1 » Statistiky/střelba (když jste zaměření na cíl)/sebrání zbraně/vycentrování pohledu
L3 » Skrčení
Směrová šipka doprava » Pozitivní odpověď
Směrová šipka doleva » Negativní odpověď
Směrová šipka nahoru » Příkaz „Následujte mě"
Směrová šipka dolů » Příkaz „Zůstaňte stát"

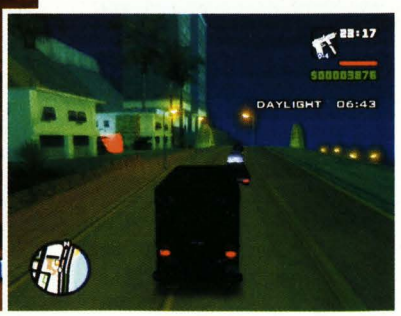
Vozidlo:

Levý analog » Řízení/přesun těžiště
Pravý analog » Pohled/speciální funkce
Křížek » Plyn
Čtverečeк » Brzda/zpátečka
Kolečko a L1 » Střelba
Trojúhelník » Vystoupení z vozidla
R1 » Ruční brzda
R2 » Pohled doprava
R3 » Aktivování speciálních misí
L2 » Pohled doleva
L3 » Klakson
Směrová šipka nahoru a dolů » Ladění rádia
R2 + L2 » Pohled dozadu

Letadlo nebo vrtulník:

Levý analog » Náklon
Pravý analog » Pohled/speciální funkce
Křížek » Plyn/stoupání u vrtulníku
Čtverečeк » Klapky/klesání u vrtulníku
Kolečko a L1 » Zbraně
Trojúhelník » Opuštění stroje
R2 a L2 » Směrovka/vyrovnávací rotor
R3 » Zasunutí nebo vysunutí podvozku
L3 » Vyrovnání vrtulníku





Střelné zbraně

Ve hře narazíte na velmi pestrou paletu střelných zbraní. Je tedy velmi důležité, abyste se naučili používat správné zbraně ve správných situacích. Jen tak máte totiž šanci na úspěch. Navíc vás hra bude přímo nutit k tomu, abyste zbraně střídali. Musíte se totiž naučit bojovat se všemi modely (nikdy nevíte, se kterou zbraní budete muset bojovat). Důvodem je fakt, že hra podrobně zaznamenává vaše zkušenosti s daným typem zbraně. A tyto zkušenosti se pak náležitě odrazí v její účinnosti.

Statisticky jsou vaše zkušenosti rozděleny na 3 úrovně. U všech zbraní začínáte se statutem POOR. To znamená, že se při míření většinou nemůžete pohybovat a vaše přesnost je na nejnižší možné úrovni. Pokud dosáhnete zkušeností v rozmezí 10 až 30% (tato hranice se u jednotlivých zbraní liší), tak získáte statut GANGSTER. Ten vám umožní pohybovat se při míření a vedle přesnosti a dostřelu se zvýší také účinnost zbraně. Vrcholem je statut HITMAN, kterého dosáhnete po získání 100% zkušeností. Kromě dalšího zvýšení základních statistik dostanete u některých zbraní možnost střílet ze 2 zbraní najednou (pistole, TEC-9, Micro-SMG a Sawn-Off Shotgun).

PISTOLE
Pistole pro vás bude dlouho základní zbraní (seženete do ní spoustu munice), se kterou si můžete troufnout jen na špatně vyzbrojené protivníky. Její kadence, dostřel i účinnost jsou totiž velmi slabé. Podstatně lépe je na tom pistole s tlumičem, která je mnohem účinnější (zhruba 5krát). No a Desert Eagle je kapitola sama pro sebe. Ten totiž dokáže zabít většinu protivníků jediným zásahem.

SAMOPALY
Samopaly jsou možná nejdůležitějším typem střelných zbraní. Jsou totiž mnohem praktičtější než pistole a nejsou o moc dražší (jsou ideální pro boj na střední vzdálenost). Navíc jde o jediné zbraně, které můžete použít za jízdy (z motorky střílíte přímo před sebe a u aut střílíte z okýnka). Základním modelem je Tec-9, který sice není moc účinný, ale je podstatně lepší než pistole. Kromě účinnosti má totiž také větší dostřel. O něco lepším modelem je Micro-SMG. Vrcholem je pak MP5, což je jedna z nepraktičtějších zbraní ve hře.

BROKOVNICE
Brokovnice tvoří velmi specifickou skupinu zbraní. Jejich účinnost na malou vzdálenost je totiž předurčuje pro boj v uzavřených prostorech (rozhodně s ní nezkoušejte bojovat na větší vzdálenost). Zde je velmi silný už základní model - Shotgun. Brokovnice s upilovanou hlavní (Sawn-Off Shotgun) je totiž určena pro boj na minimální vzdálenost (ale když používáte 2 najednou, tak jsou fantasticky účinné). Královnou je ale samozřejmě vojenská Combat Shotgun.

PUŠKY
Pušky můžete rozdělit na 2 základní třídy. Tu první tvoří pušky klasického střihu. Základním modelem je lovecká puška (Country Rifle), která je výborná na větší vzdálenost. Pokud narazíte na protivníky vyzbrojené nějakými lehčími automaty, tak jim nedáte žádnou šanci. Druhým modelem je odstřelovačka (Sniper Rifle), kterou využijete hlavně při několika speciálních úkolech.

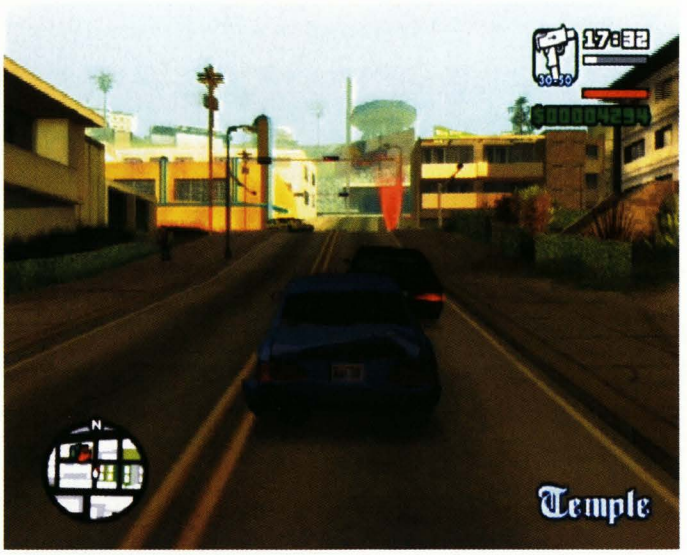
Důležitější třídou jsou útočné pušky, které v sobě spojují výhody samopalů a pušek. Mají totiž extrémní dostřel, účinnost a kadenci. Pokud s nimi získáte statut HITMAN, tak se můžete postavit klidně celé armádě. O něco horším modelem je AK-47 (zkušenosti s ní rostou velmi rychle). Rozdíl oproti M4 je ale minimální.

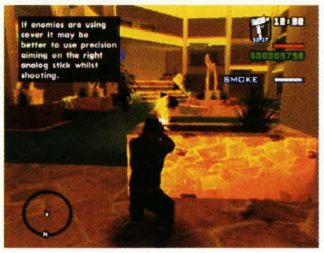
TĚŽKÉ ZBRANĚ
Poslední skupina střelných zbraní je velmi specifická a možná pro ně nenajdete moc uplatnění. Základní zbraní je raketomet (Rocket Launcher), který se vám vyplatí používat jen pro likvidaci vozidel nebo vrtulníků. Na likvidaci lidí je mnohem vhodnější plamenomet (Flame Thrower), u kterého si ale musíte dávat pozor, abyste nezačali sami hořet. Vylepšenou verzí raketometu je Heat-Seeking Rocket Launcher, jehož rakety jsou teplem naváděné. A vrcholem všeho je rotační kulomet (Minigun), se kterým se sice nemůžete při střelbě hýbat, ale jeho účinnosti se nic nevyrovná.

blíže vaší čtvrti. Po přelakování nepřestupujte zákon, dokud hvězdičky nepřestanou blikat. Nakonec dojeďte zpět do ulice Grove.

1.6 Sweet's Girl

Sweet byl napaden gangem Seville Boys. Jakmile skončí úvodní animace, tak proběhněte na ulici jižně od vašeho domu a ukradeným autem dojeďte na označené místo přepadení (pokud u sebe nemáte žádnou zbraň s dostatkem munice, tak budete nejdřív muset navštívit Emmeta). Až dorazíte na místo, tak se pokuste přejet alespoň několik protivníků. Pak vyskočte z auta a zalezte za zídku na protějším chodníku. Skrčte se a z relativně bezpečného krytu postřílejte všechny označené protivníky. Po přestřelce ukradněte libovolné čtyřdveřové auto a dojeďte s ním na označené místo. Nakonec musíte uniknout pronásledovatelům a dovézt bratra i s jeho holkou až před dům. Je to kousek, takže by to nemělo být nic těžkého.





1.7 Cesar Vialpondo

Toto je na nějakou dobu poslední úkol od vašeho bratra. Nejprve budete muset dojet na označené místo v jihovýchodní části města, kde vám jeden ze Sweetových kámošů předá kabriolet Savanna. Zajeďte s ním do garáže a podívejte se, jaké úpravy jsou momentálně k dispozici. Vaším úkolem je pořídit si alespoň jedno z nich (změna barvy vás přijde jen na 150 dolarů). Pak vyjeďte ven a pokračujte na další označené místo.

Na parkovišti u nádraží se koná sraz lowriderů. Na začátku soutěže v poskakování si budete muset vsadit peníze, které vám hra v případě vítězství zdvojnásobí. Váš protivník je dost špatný, takže vám doporučujeme vsadit co největší sumu. A jaký je vlastně princip celé soutěže? Dole se budou postupně objevovat šipky, které naznačují pohyb pravým analogem. Vaším úkolem je provést všechny skoky přesně ve chvíli, kdy je šipka v kruhu uprostřed obrazovky.

1.8 Doberman

Po splnění prvního úkolu pro Tenpennyho se vrací na scénu Sweet. Pokud u sebe nemáte dostatečný arzenál, tak si skočte do Ammu-Nation na menší nákup. Vaším úkolem totiž bude získat nové území pro váš gang. Tím územím je Glen Park (na mapě je označen fialovou barvou), který patří Ballas. Válku o území rozpoutáte tím, že postřílíte nejméně 3 Ballas. Pak se budete muset vypořádat se třemi vlnami protivníků, kteří naštěstí nejsou příliš dobře vyzbrojeni. Po splnění tohoto úkolu můžete rozpoutat válku o kterékoliv území ve městě (připravte se ale na mnohem lépe vyzbrojené protivníky).

1.9 Los Sepulcros

Tento úkol můžete aktivovat jen v časovém intervalu 9:00 až 17:00. Vaším cílem je tentokrát jeden z vůdců gangu Ballas, který se bude účastnit velkého pohřbu. Nejprve se ale musíte naučit, jak se najímají gangsteři do úderné skupiny. Jděte k jednomu z označených gangsterů a až se na něj zaměříte, tak zmáčkněte šipku nahoru. Po najmutí obou označených gangsterů naskočte do auta a v časovém limitu dojeďte na označené místo.

Po krátké animaci přelezte zeď a přikažte svým gangsterům, aby

vás následovali. Na radaru máte označenou pozici cílové osoby. Kane má ale neprůstřelnou vestu a početný doprovod, takže jeho likvidace nebude úplně jednoduchá. Pokud ovšem budete postupovat opatrně, tak by to neměl být neřešitelný problém. Po splnění úkolu naskočte do označeného auta a dovezte celou skupinku až do vaší ulice. Bude vás sice sledovat pár policajtů, ale ti o vás po splnění úkolu ztratí zájem.

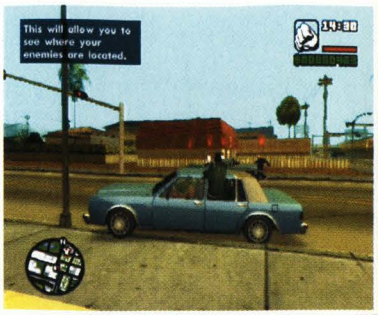
1.10 Reuniting the Families

A jde do tuhého. Sweet se chce zúčastnit setkání několika rodin, které se chystají znovu spojit. Naskočte do jeho auta a dovezte ho až před motel, ve kterém se setkání koná. Bohužel se na scéně vzápětí objeví také policie. Vaším prvním úkolem je postřílet všechny policisty před motelem. Pokud nechcete být příliš na ráně, tak se schovejte za jeden ze záhonů u vjezdu. Až budou všichni policisté mrtví, tak vběhněte do motelu. Ve vstupní hale vyběhněte po schodech do prvního patra a připravte se na policistu, který na vás zaútočí z chodby.

Vaším dalším úkolem je prostřílet se motelem až ke Sweetovi, jehož pozici vidíte na svém radaru. Pozor si dávejte hlavně na skupinky policistů, kteří budou vybíhat z pokojů po stranách chodby. Až doběhnete k bratrovi, tak vám hra automaticky doplní zdraví. S vaším úkolem pokračujte na střeše, kde musíte nejprve zlikvidovat všechny 4 policisty na bocích vrtulníku. Pak vrtulník sestřelte a spolu s bratrem seběhnete na ulici. V poslední části úkolu budete muset rozstřílet všechna auta, která vás pronásledují (střílejte do motoru). Ve druhé fázi honičky se připravte také na policisty, kteří vám skočí na kapotu.

1.11 The Green Sabre

Před vámi je poslední úkol v Los Santos. Váš bratr se totiž rozhodl definitivně skoncovat s Ballas. Po rozhovoru se Sweetem vás ale zavolá Cesar, který vám tak překazí plány. Naskočte do auta a zajeďte na označené místo setkání. Díky Cesarovi odhalíte, že Smoke zradil váš gang a Sweet je v nebezpečí. Hned po animaci co nejrychleji naskočte do nějakého auta a dojeďte na označené místo pod dálnicí. Jde o parkoviště, na kterém váš bratr bojuje o holý život. Jakmile dojedete na místo, tak postřílejte všechny Ballas a doběhněte do středu obranného kruhu. Po rozhovoru se Sweetem vás čeká několik útoků, které musíte odrazit. Na závěr rozstřílejte auto kroužící kolem vašeho gangu.



2. LANCE „RYDER" WILSON

2.1 Ryder

Navštivte Rydera, který bydlí hned vedle vás. Po krátkém rozhovoru naskočíte do jeho auta, kterým musíte dojet k nedalekému holičství. Uvnitř si sedněte do holičského křesla a vyberte si účes z příjemně dlouhého seznamu (neutraťte ale všechny peníze). Po ostříhání vyběhněte ven a rovnou pokračujte do protější pizzerie. Vyberte si libovolné jídlo a až si ho koupíte, tak sledujte, jak se Ryder pokusí pizzerii vykrást. Bohužel není příliš úspěšný, takže budete muset rychle zmizet. Naskočte do auta a dojeďte zpět k Ryderově domu.

2.2 Home Invasion

Při vaší druhé návštěvě vás Ryder naučí, jak se vykrádají domy. První, co musíte udělat, je najít vhodný nákladák. To udělal tentokrát Ryder za vás, takže můžeme přikročit rovnou k loupeži.

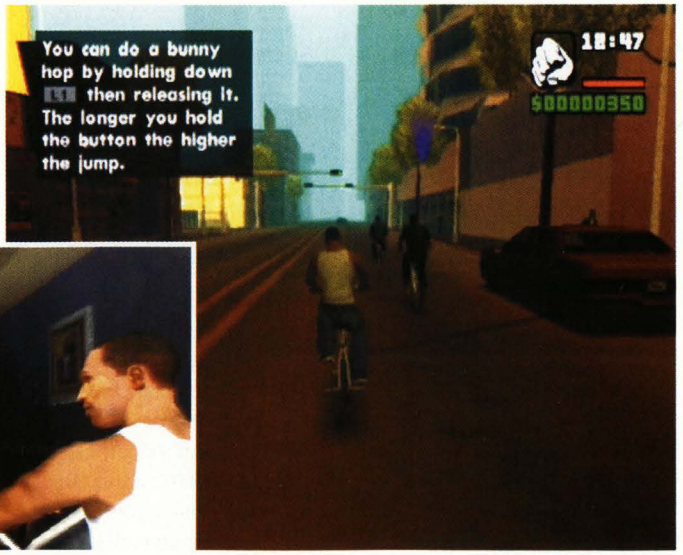
K vyhlédnutému domu se musíte přiblížit v noci a krádež musíte realizovat do východu slunce. V pravém horním rohu můžete sledovat čas, který do východu zbývá. Zaparkujte před označeným domem a vejděte dovnitř.

Uvnitř domu se v pravém horním rohu obrazovky objeví ukazatel hluku, který nesmíte naplnit (tentokrát vám to výjimečně jednou projde). Pohybujte se tedy co nejpomaleji a pokud uděláte pár hlasitějších kroků, tak se raději na chvilku zastavte (ukazatel hluku se poměrně rychle vynuluje). Když ukazatel hluku naplníte, tak se majitel domu vzbudí a vy musíte utéct (k tomu vám navíc naskočí 2 policejní hvězdičky). Nyní ale zpět k loupeži. V domě jsou rozmístěny celkem 3 bedny, které musíte donést do auta. První z nich najdete za dělem a zbývající 2 leží na chodbě v prvním patře. Až donesete do auta poslední bednu, tak naskočte do kabiny a dojeďte na označené místo v jihovýchodní části města. Nakonec musíte auto zaparkovat do označené garáže.

2.3 Catalyst

Po úvodní animaci naskočte do Ryderova auta a pokud nemáte žádnou zbraň, tak si pro ni zajeďte k Emmetovi. Pak pokračujte na označené místo, kde najdete vlak obklopený Vagos. Schovejte se za auto nebo za vlak a ze svého úkrytu postřílejte všechny protivníky. Pokud se vám to povede, tak se na scéně objeví čtveřice Ballas. Až postřílíte i je, tak doběhněte na označené místo u posledního vagónu.

Vlak se bohužel rozjede a vy budete muset naházet celkem 10 beden



Statistiky

Jde o novinku, která dodává San Andreas nádech RPG. V průběhu hry si totiž můžete vylepšováním některých statistik vše tak trochu ulehčit. A vzhledem k tomu, že si všechny statistiky zvyšujete tréninkem, působí statistiky velmi reálným dojmem.

FAT - Množství tuku je velmi zajímavým ukazatelem. Doplňujete si ho jídlem a spalujete během nebo jinou fyzickou činností (pokud nemáte žádný tuk, tak si během zmenšujete svaly). Pokud budete mít tuku příliš, tak se vaše postava začne nebezpečně zaoblovat a ztratí část své obratnosti.

STAMINA - Toto je velmi důležitý ukazatel. Výdrž totiž ovlivňuje dobu, po kterou můžete sprintovat, jet na kole nebo plavat. Vaše výdrž sice roste velmi pomalu, ale nikdy se nemůže zmenšit. Proto vám doporučujeme alespoň občas navštívit tělocvičnu nebo se občas proběhnout.

TOTAL RESPECT - Respekt v první řadě ovlivňuje množství gangsterů, které si můžete najmout do své skupiny. Většinou si ho zvýšíte plněním úkolů. Silně ho ale také ovlivňuje vaše účast ve válkách gangů.

LUNG CAPACITY - Kapacita plic je jedním z nejméně důležitých ukazatelů. Ovlivňuje totiž jen dobu, po kterou můžete zůstat pod vodou (je vyloženě potřebná v jediném úkolu). Kapacitu plic si zvýšíte potápěním a plaváním pod vodou.

SEX APPEAL - A je zde další hodně specifický ukazatel. Vaše sexuální přitažlivost totiž není pro samotnou hru vůbec důležitá. Pokud se ale chcete věnovat svádění, tak na ní budete muset zapracovat. Přitažlivost si můžete zvýšit buď svými úspěchy v sexuálním životě nebo investicemi do oblečení.

MUSCLE - Velikost vašich svalů je opět jednou ze základních statistik. Svaly totiž určují, jaký účinek budou mít vaše útoky se zbraněmi pro boj zblízka. Díky tomu vám mohou nejednou zachránit život (rozhodně vám ho ulehčí). Svalovou hmotu naberete samozřejmě v posilovně.

DRIVING SKILL - Bez řízení se v této hře prostě neobejdete. A čím déle budete řídit, tím více zkušeností získáte. Ptáte se, jak může tento ukazatel ovlivnit samotnou hru? Odpovědí je fakt, že zvyšováním tohoto ukazatele sníží tendence aut jít do smyku. Také se zvýší jejich stabilita při nájezdu na terénní nerovnosti.

FLYING SKILL - Schopnost pilotovat letadla ovlivní chování vašeho stroje podobně jako schopnost řízení. Vaše letadlo rychleji reaguje na řízení a méně se odchyluje z daného směru. Navíc po dosažení 20% této statistiky získáte pilotní průkaz (získáte přístup na letiště).

BIKE SKILL - Schopnost řídit motorku vám jízdu na ní velmi usnadní. Asi nejdůležitější je fakt, že spadnout z motorky je při vyšší úrovni tohoto ukazatele mnohem těžší. Dále se zmenší zranění při pádech a urychlí se couvání.

CYCLING SKILL - Ježdění na kole je asi nejméně důležité. Díky tomu se také zvyšuje nejrychleji ze všech (nebudete pro to mít tolik příležitostí). S jeho zvyšováním se vám odemknou nejrůznější triky. Hlavní z nich je schopnost vyskočit s kolem do výšky. Díky tomu můžete klidně přeskočit auto, které by vás jinak srazilo.

na Ryderovo auto (čím déle podržíte L1, tím dál bedna poletí). Pokuste se házet bedny na kapotu auta a Ryder je bez problémů pochytá. Až se vám podaří naházet do auta všech 10 beden, tak vás při nastupování překvapí policisté. Pokud jste ale byli dost rychlí, tak byste to neměli mít daleko do Pay'n'Spray v Idlewoodu. Po přelakování auta dojeďte pokud možno bez dopravních přestupků na označené místo kousek od vašeho domu.

2.4 Robbing Uncle Sam

Tentokrát budete muset vykrást sklad národní gardy, což není žádná sranda. Naskočte do připraveného náklaďáku a dojeďte s ním na ostrov, na kterém je skladiště umístěno. Až náklaďák zaparkujete na označeném místě, tak přelezte zeď a zastřelte vojáka u brány. Pak se rozhlédněte kolem a zastřelte další 2 vojáky. Až bude v okolí brány klid, tak střelte do jejího ovládacího panelu. Po otevření brány doběhněte k nejbližšímu skladišti a opět střelte do ovládacího panelu vrat.

Zastřelte oba vojáky schované za regály a naskočte do vysokozdvižného vozíku. Pomocí něj musíte do vašeho náklaďáku naložit celkem 6 beden plných munice (vidlici ovládáte pravým analogem).

První 4 bedny najdete ve skladišti a zbývající 2 leží před skladištěm. V průběhu nakládání vám doporučujeme alespoň občas pomáhat Ryderovi, který bojuje s naštvanými gardisty (pozorně sledujte ukazatel Ryderova zdraví). Po naložení poslední bedny rychle naskočte do auta a dojeďte na označený dvorek (je to dvorek, na kterém vám nechává Emmet zbraně). Cestou budete muset setřást několik Hummerů, které vás budou pronásledovat (zmáčknutím L3 na ně můžete házet bedny).

3. MELVIN „BIG SMOKE" HARRIS

3.1 OG Loc

Po úvodní animaci můžete v poklidu dojet k policejní stanici, před kterou vyzvednete chlapíka přezdívaného OG Loc. Po krátké animaci pokračujte před označený dům. Vystupte z auta a doběhněte ke dveřím. Po další animaci vás čeká dost nepříjemná honička na motorce. Moc se během ní k pronásledovanému nepřibližujte, protože Freddy bude velmi často měnit směr jízdy (při dalších pokusech můžete složitější pasáže klidně objet). Naštěstí na vás Freddy občas počká, takže můžete honičku absolvovat i s několika pády. Vše končí na schodišti u železnice, kde Freddy seskočí z motorky a přidá se ke skupince Vagos. Doporučujeme vám seskočit někde opodál a z bezpečné vzdálenosti všechny postřílet. Až to Freddy schytá, tak dovezte OG na parkoviště za restaurací Burger Shot.

3.2 Running Dog

Druhý úkol je pro změnu velmi jednoduchý. Nejprve dojeďte na označené místo, kde se setkáte s dvojicí Vagos. Po krátké animaci je vaším úkolem doběhnout gangstera, který si naivně myslí, že vám uteče. Stačí použít sprint a za chvilku ho máte. Jakmile ho doběhnete, tak ho zastřelte nebo ubijte.

3.3 Wrong Side of the Tracks

Nejprve musíte dojet na parkoviště u nádraží. Zde po krátké animaci rychle naskočte na terénní motorku a po kolejích dojeďte vlak, na jehož střeše se vám pokouší uniknout skupinka Mexikánů. K vlaku se přibližte zprava a po přiblížení k Mexikánům udržujte pokud možno konstantní rychlost. Jakmile začne Smoke střílet, tak se pokuste držet přímý směr. A ještě jedno upozornění. Smoke musí všechny Mexikány postřílet ještě před tím, než vlak opustí město. Po úspěšné likvidaci celé skupinky dojeďte před Smokův dům.

3.4 Just Business

Poslední úkol je s přehledem ten nejtěžší. Čeká vás totiž pořádná přestřelka, ve které nebude lehké přežít. Nejprve ale budete muset dojet na označené místo v centru

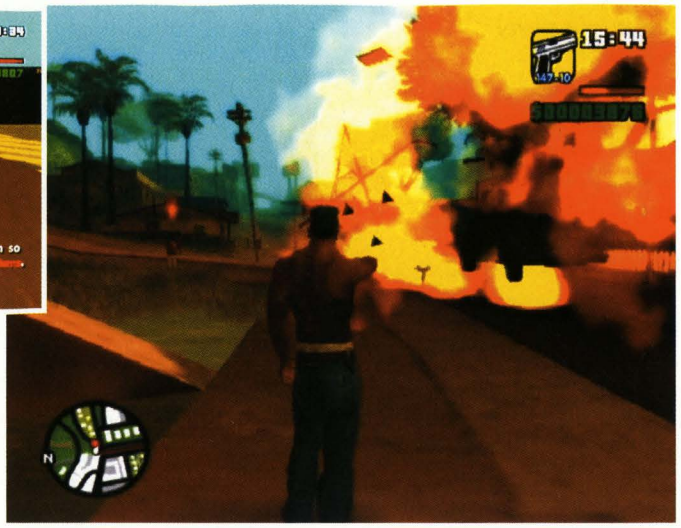
města. Po krátké animaci vběhnete do haly, která je plná ruských mafiánů. Zůstaňte skrčení za zídkou a z této bezpečné pozice postřílejte všechny protivníky v dohledu. Až bude kolem klid, tak nebuďte zbrklí a nevybíhejte ze svého krytu. Raději popojděte podél zídky směrem doprava, protože za sloupem mohou být další protivníci. Zbraně svých protivníků posbírejte až ve chvíli, kdy si budete opravdu jistí tím, že jsou všichni mrtví.

Doběhněte k označeným dveřím, za kterými vás čeká druhá část přestřelky. Opět zůstaňte v krytu a postřílejte všechny mafiány. Po další krátké animaci vás čeká jízda na motorce. Tentokrát jste ale střelcem vy. V první části honičky se soustřeďte na motorky (pokuste se co nejrychleji zastřelit řidiče). Po chvilce bohužel dojedete k zátarasu. Zde buď postřílejte všechny protivníky se samopaly, nebo střelte do nádrže jednoho z aut. Až seskočíte do betonového koryta řeky, tak se opět soustřeďte na motorky a střelce v autech. Po přeskoku kamiónu se připravte na střelbu do zavřené brány. Ke konci honičky pak střílejte do barelů, jejichž explozí můžete zlikvidovat celou skupinku motorkářů najednou.

4. CESAR VIALPANDO

4.1 High Stakes, Low-Rider

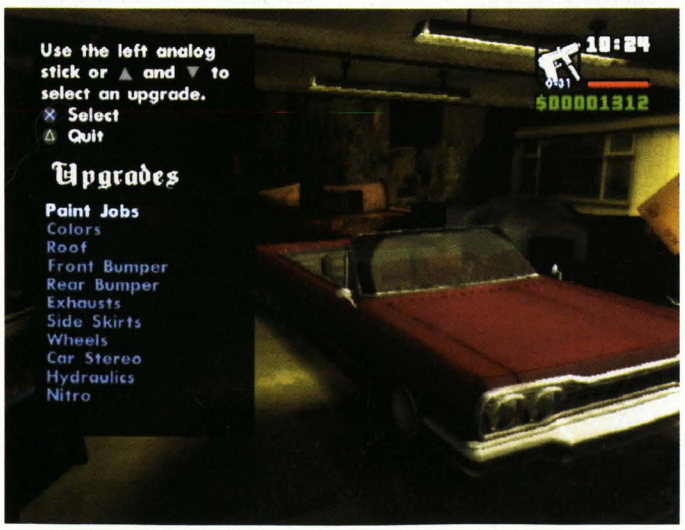
Před aktivací tohoto úkolu si budete muset sehnat nějaké rychlé auto, které patří do kategorie lowrider (Blade, Broadway, Remington, Savanna, Slamvan, Tornado a Voodoo). Před vámi je totiž závod, který vedle kvalit vozu pořádně prověří také vaše řidičské schopnosti. Pokud jste na závod připraveni, tak zaparkujte před Cesarovým domem a po úvodní animaci ho následujte na start. Trať závodu je vyznačena navigačními body, v jejichž středu vidíte šipku, která vám naznačuje další směr. Místo pokusů o likvidaci protivníků si během závodu raději hleďte okolního provozu a pokuste se jako první dojet na konec dlouhého mola na jižní pláži. Jako odměnu za vítězství dostanete 1000 dolarů.



5. JEFFEREY „OG LOC" MARTIN

5.1 Life's a Beach

Pro první úkol si k restauraci Burger Shot dojeďte v časovém intervalu 22:00 až 6:00. Vašim cílem totiž bude ukrást aparaturu z noční plážové party. Po zadání úkolu dojeďte na jižní pláž a až se dostanete na místo konání party, tak si promluvte s dívkou, která má na starosti hudbu. Na její otázku odpovězte kladně a pak jí ukažte, jak umíte tančit. Stačí správně načasovat mačkání tlačítek a povinných 4000 bodů určitě dosáhnete. Pokud se vám to povede, tak vás DJ pozve do kabiny dodávky s aparaturou. Využijte toho a co nejrychleji ujeďte. Vaším cílem je garáž umístěná pod nájezdem na dálnici.



5.2 Madd Dogg's Rhymes

Druhý úkol už tak snadný nebude. Tentokrát totiž musíte ukrást knihu textů, kterou má Madd Dogg schovanou ve svém nahrávacím studiu. Dojeďte k jeho domu nad městem a jakmile vejdete dovnitř, tak vás čeká krátká instruktáž. V ní vám hra ukáže, jak funguje tiché zabíjení. Musíte se skrčit a připlížit se za záda strážného, který o vás neví. Pak se na něj zaměřte a pokud jste dost blízko, tak ho potichu podřízněte. Stejným způsobem zlikvidujte strážného u bazénu.

V chodbě za bazénem budete upozorněni na přicházejícího strážného. Schovejte se v malé místnosti vlevo a až projde strážný kolem vás, tak ho podřízněte. Pokračujte do místnosti s velkým barem. Pokud jste skrčení a plížíte se podél baru, tak vás barman neuvidí. Zde se vražděním nezdržujte a pokračujte rovnou do chodby za barem. Vklouzněte do tmavé místnosti vlevo a seberte velmi praktickou neprůstřelnou vestu. Dalšími dveřmi pak vpadnete do zad poslednímu strážnému. Po jeho zabití seberte knihu textů ležící ve studiu a rychle se vraťte do tmavé místnosti. Zde si počkejte někde ve stínu na strážného, ze kterého po zabití vypadne pistole s tlumičem. Díky ní byste se měli z domu snadno prostřílet. Až budete venku, tak naskočte na kolo opřené o zábradlí a dojeďte na něm k restauraci Burger Shot, ve které pracuje OG.

5.3 Management Issues

Třetí úkol je docela originální. OG se totiž rozhodne, že musíte netradičním způsobem odstranit Madd Doggova manažera. Hra vám označí černou limuzínu, která parkuje před restaurací v severní části města. Dojeďte k restauraci a až se limuzína rozjede, tak se jí pokuste co nejdříve zastavit (zablokujte řidiči cestu). Jakmile limuzína zastaví, tak jí ukradněte a dojeďte na označené místo. Jeďte ale velmi opatrně, protože na limuzíně nesmí být sebemenší škrábanec (pokud limuzínu poškodíte, tak zajeďte do Pay'n'Spray).

Na označeném místě zastavte u chodníku tak, abyste byli v řadě s ostatními limuzínami. Po krátké animaci se limuzína před vámi rozjede a vy se budete muset držet přímo za ní. Dojeďte až před divadlo, kde si do vaší limuzíny nastoupí Madd Doggův manažer. Dovezte ho na označené molo, kde ho musíte i s limuzínou utopit. Jednoduše se rozjeďte směrem na konec mola a těsně před okrajem vyskočte. Pokud vás při tom nikdo neuvidí, tak je váš úkol splněn.

5.4 House Party

Před tímto úkolem se OG Loc přesune do domu ve vaší ulici. Tam se totiž bude konat party, na kterou jste samozřejmě zváni. Party se koná v časovém intervalu 22:00 až 6:00. Bohužel je po chvilce přerušena útokem Ballas. Až skončí úvodní animace, tak popadněte samopal ležící u auta před vámi a skrčte se. Pokud se vám podaří postřílet první skupinku protivníků, tak se připravte na další čtveřici, která se objeví na mostě nad vámi. Další Ballas přiběhnou směrem od vašeho domu, takže se přesuňte do Ryderovy zahrady. Z ní byste měli odrazit všechny zbývající útoky.

6. OFFICER FRANK TENPENNY

6.1 Burning Desires

Tento úkol aktivujte ve chvíli, kdy se cítíte dostatečně vyzbrojeni. Nejprve si dojeďte pro zásobu molotovových koktejlů, které budete potřebovat na podpálení označeného domu. Ten se bohužel nachází na území gangu Vagos, takže musíte být neustále ve střehu. Dům podpálíte tím, že prohodíte zápalné lahve všemi označenými okny v přízemí (je jich celkem 5). Až dům podpálíte, tak uvidíte krátkou animaci s křičící dívkou v prvním patře.

Doběhněte ke vchodu a uvnitř domu najděte kuchyň (je v pravé části přízemí). V ní seberte hasicí přístroj a po schodech vyběhněte do prvního patra (schodiště najdete v levém zadním rohu přízemí). Doběhněte k dívce z animace a sledujte, jak se dům začíná bortit. Nyní musíte začít používat hasicí přístroj. Díky němu byste se měli bez problémů dostat zpět k východu (stále sledujte, jestli je Denise za vámi). Až vyběhnete před dům, tak naskočte do auta zaparkovaného před vchodem a dovezte Denise domů. Denise je od této chvíle vaší dívkou a vy s ní můžete chodit na rande.

6.2 Gray Imports

Také tentokrát platí, že byste si měli do začátku pořídit dostatečný arzenál. Při plnění úkolu sice získáte spoustu munice, ale do začátku budete potřebovat alespoň 2 zásobníky do nějaké automatická zbraně. Pokud se tedy cítíte dostatečně připravení, tak dojeďte na označené místo v docích. Po krátké animaci přeběhněte ulici a podél pravé stěny doběhněte až ke skladišti, před kterým postává skupinka protivníků. Těch se můžete zbavit tím, že střelíte do barelu na vysokozdvižném vozíku.

Až bude kolem skladiště klid, tak střelte do ovládacího panelu vrat a prostřílejte se dovnitř. Vaším úkolem je prostřílet se ke schodišti na druhé straně skladiště (cestou najdete mezi bednami zdraví i neprůstřelnou vestu). Vyběhněte do prvního patra a prostřílejte se až do kanceláře. Z té před vámi začne utíkat ruský obchodník se zbraněmi. Je nezranitelný, tak na něj neplýtvejte municí. Sledujte ho a prostřílejte se až před skladiště, kde naskočí do svého auta a začne vám ujíždět. Rychle naskočte na motorku a začněte ho pronásledovat. Vaše motorka je opravdu hodně rychlá, takže ho dojedete během pár vteřin. Pak auto z bezprostřední blízkosti rozstřílejte a úkol je splněn.

THE BADLANDS

1. OFFICER FRANK TENPENNY

1.1 Badlands

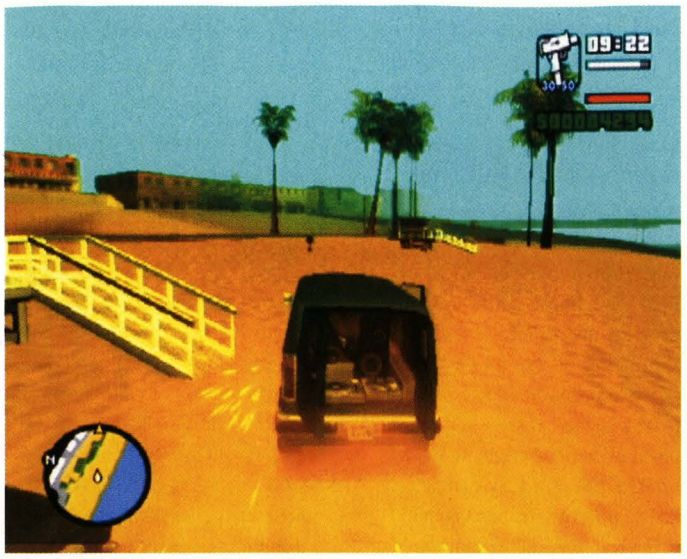
Tenpenny vám dá za úkol zabít důležitého svědka, jehož dočasným útočištěm je horská chata na nedaleké hoře. Sežeňte si nějaký terénní vůz a dojeďte na označenou křižovatku, na které musíte sjet na lesní cestu. Dojeďte až k označené chatě a kousek před ní vystupte. Po přiblížení k cíli se rozhodněte, jak budete postupovat dál. Musíte totiž počítat s tím, že když začnete střílet, tak se svědek pokusí uprchnout.

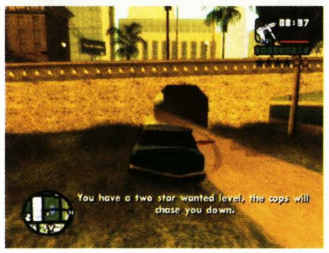
První možností je použít pistoli s tlumičem, což je opravdu velmi elegantní řešení. Pokud se ale nechcete s úkolem vyloženě patlat, tak si na svědka počkejte u auta, do kterého se ihned po začátku přestřelky rozeběhne. Když se mu podaří proklouznout do auta, tak naskočte na terénní motorku stojící před chatou a dojeďte ho. Při honičce ho pak můžete vytlačit ze silnice nebo rozstřílet. Až svědka zabijete, tak vyfoťte jeho mrtvolu. Fotografii pak dovezte do chatky, ve které na vás čeká Tenpenny.

2. CATALINA

2.1 Tanker Commander

Jakmile přijedete k pumpě, tak se spustí krátká animace s pokusem o přepadení. Pokus se ale Catalině zrovna moc nepodaří, takže dochází ke změně plánu. Rychle naskočte do označeného tahače a popojeďte s ním k nedaleko zaparkované cisterně. Opatrně k ní zacouvejte tak, aby se cisterna napojila na váš tahač. V té chvíli ale naskočí vedoucí pumpy do auta a začne vás otravovat. Neohlížejte se na něj a pokuste se mu ujet. Při





tom do něj párkrát strčte a sledujte, jak jeho auto končí ve škarpě.

Vaším cílem je nedaleké skladiště, ve kterém musíte jednoduše zaparkovat ukradený kamión na označeném místě. Cestou si ale dávejte pozor na divoké manévry, protože odpojení cisterny vždy vyústí v opakování celého úkolu. Po úspěšném splnění úkolu se můžete do skladiště kdykoliv vrátit a promluvit si s jeho majitelem. Ten vám bude zadávat nepovinné mise spojené s řízením kamiónu.

2.2 Against All Odds

Tentokrát bude vaším cílem sázkařská kancelář v nedalekém Montgomery. Po krátké animaci s přepadením hoďte jednu dálkově odpalovanou nálož před červené dveře vedle pokladen. Pak se přepněte na detonátor a nálož odpalte. Stejným způsobem musíte otevřít také sejf. Až ho vyberete a vyběhnete na ulici, tak naskočte do auta a začněte ujíždět policistům, kteří se do Montgomery sjíždějí ze všech stran. Vaším cílem je nejbližší Pay'n'Spray v Dillimore. Až se přebarvením auta zbavíte svých pronásledovatelů, tak dojeďte zpět do úkrytu.

2.3 Local Liquor Store

Obchod s alkoholem najdete v Blueberry, což je opět kousek od Catalininy skrýše. A opět vás čeká nepříjemné překvapení. Jakmile totiž dojedete k obchodu, tak budete svědky jeho vykradení. Ještě během animace naskočíte na čtyřkolku, na které budete muset stíhat zbývající 3 zloděje, kteří vám vyfoukli peníze přímo před nosem. Při střelbě se držte přímo za pronásledovaným zlodějem, protože z každého zloděje vypadne kufřík s částí peněz. A pokud kufřík minete, tak se pro něj musíte vrátit. Honička naštěstí není příliš těžká a pronásledovaní zloději na vás občas počkají. Po sebrání posledního kufříku dovezte Catalinu jako obvykle do jejího úkrytu.

2.4 Small Town Bank

Cílem vaší poslední loupeže je banka v Palomino Creek. A jako obvykle se vše zvrtne už na začátku loupeže. Vaším prvním úkolem bude mířit na skupinku lidí. Jeden z nich i přes to vytáhne zbraň a vy ho musíte rychle zastřelit. Pak rozstřílejte 3 bankomaty, které jsou rozmístěné podél stěn. Až z nich vyberete všechny peníze, tak vás čeká krátká přestřelka. Uličkou za zadním východem se totiž musíte prostřílet na malé parkoviště, kde ukradnete 2 policejní motorky.

V další fázi úkolu musíte sledovat Catalinu, která na motorce nejezdí vůbec špatně. Pokud chcete, tak můžete během honičky zlikvidovat dvojici policistů na motorkách. Honička skončí v městečku Montgomery, kde Catalina spadne a vy jí musíte zachránit. Je totiž obklopena policisty, kteří s ní rozhodně nebudou mít slitování. Doporučujeme vám seskočit z motorky někde opodál, protože policisté vytvoří kolem Cataliny téměř neproniknutelný kruh. Až všechny policisty postřílíte, tak naskočte opět na svou motorku a dovezte Catalinu do jejího úkrytu.

3. THE TRUTH

3.1 Body Harvest

Před vámi je úkol, který otestuje vaší povahu. Pokud totiž prahnete po krvi, tak to skončí velkým krveprolitím. Truth vám dá za úkol ukrást kombajn. Ten najdete na jedné zapadlé farmě, ke které je to po silnici bohužel nepříjemně daleko. Pokud si chcete cestu zkrátit, tak vám doporučujeme použít terénní motorku, která si poradí i s velmi prudkými svahy místních kopců.

Až se dostanete na označenou farmu, tak se připravte na davy nesnášenlivých farmářů. Ti vás bezdůvodně napadnou hned u vjezdu na farmu a je jen na vás, jestli se s nimi budete zdržovat. My vám doporučujeme dojet rovnou na pole s kombajnem. Postřílejte všechny farmáře v bezprostředním okolí a pak vylezte do kabiny kombajnu. S ním můžete všechny další útočníky rozsekat na úhlednou fašírku (sledujte, co létá z kombajnu místo slámy). Až se na farmě vyřádíte, tak dovezte kombajn na označené místo.

3.2 Are You Going to San Fierro?

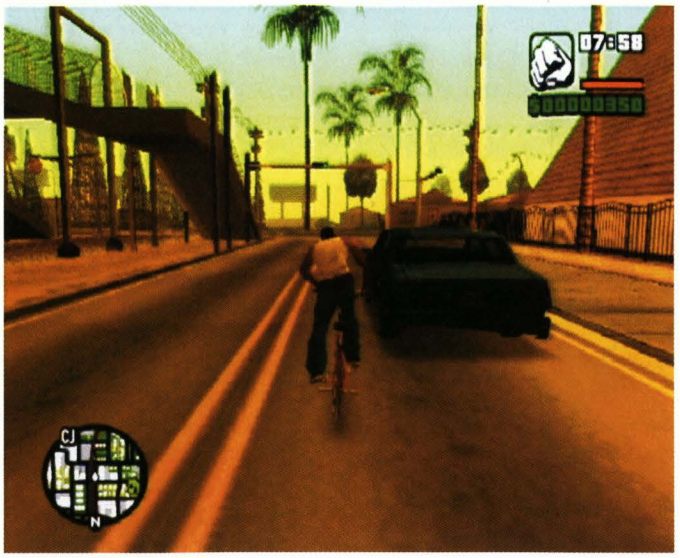
Toto je váš poslední úkol, který dostanete na venkově. Dojeďte na označenou farmu, kde už na vás čeká Truth s dodávkou plnou trávy. Během rozhovoru se ale na scéně objeví policejní vrtulník, který je předzvěstí policejního zátahu. Vaším úkolem bude co nejrychleji spálit všechna políčka trávy, která jsou vyznačená na vašem radaru. Je to velmi jednoduché a pokud budete postupovat systematicky, tak by nemělo jít o žádný problém. Až spálíte poslední kytičku, tak doběhněte k dodávce, kde vám Truth předá raketomet. Pomocí něj sestřelte vrtulník a pak dodávku zavezte až do San Fierra. Zde zaparkujte před garáží, kterou jste vyhráli v závodě.

4. CESAR VIALPANDO

4.1 Wu Zi Mu

Od Cesara nemůžete čekat nic jiného než další nelegální závod. Stejně jako v Los Santos si tedy před aktivací úkolu sežeňte vhodné auto (tentokrát není váš výběr ničím omezen). Závod vede z drtivé většiny po polních cestách a proto budete potřebovat auto vhodné spíše do terénu. Rozhodně vám doporučujeme spíše něco pomalejšího a obratného, protože rychlost v nepřehledném terénu stejně neuplatníte.

Trať závodu vede často podél řek, takže si dávejte pozor hlavně na horizontech. Rozhodně neriskujte žádné šílené skoky, pokud přesně



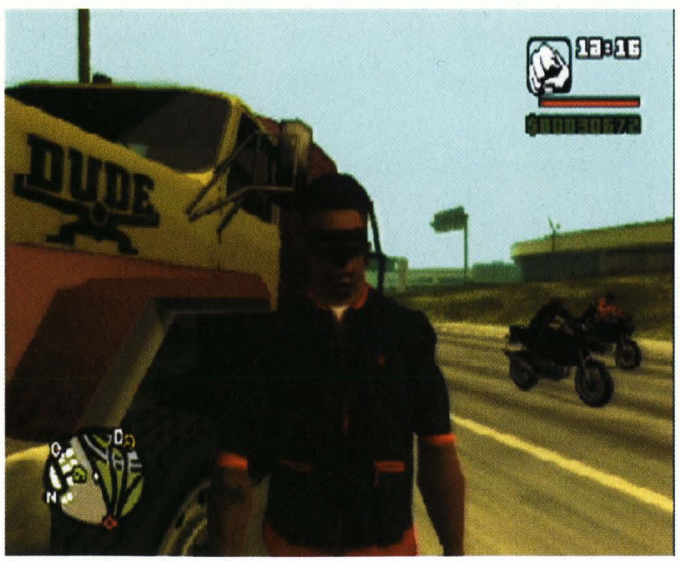
nevíte, kam jedete. Ve vzduchu se totiž velmi špatně zatáčí. Nepříjemný je také úsek vedoucí skrz malou farmu. Zde si dávejte pozor hlavně u stodoly, před kterou stojí skokánek z prken. Pokud na něj najedete příliš rychle, tak minete dveře a závod pro vás s největší pravděpodobností skončí. Pokud uspějete, tak získáte výhru ve výši 5000 dolarů.

4.2 Farewell, My Love...

Ve druhém závodě budete automaticky startovat s předem stanoveným autem. Je to hodně rychlý sporťák ZR-350, se kterým byste mohli mít v terénu problémy. Naštěstí si tentokrát o něco více zazávodíte na silnici, takže to nebude žádný hrozný handicap. Na polních cestách pak stačí projíždět zatáčky bez plynu a pokud se vám nebude vyhýbat štěstí, tak to určitě zvládnete. Navíc určitě poznáte, že velkou část trati tvoří stejné cesty jako v minulém závodě. Odměnou vám tentokrát bude garáž v San Fierru (brzy jí využijete).

SAN FIERRO

San Fierro je malou kopií San Franciska. Můžete se tedy těšit na členitý terén a všudypřítomné tramvaje. Důležitější je ale fakt, že vás zde čeká spousta nepovinných úkolů. Nejvýnosnější z nich je určitě napadání kurýrů, kteří převážejí peníze mezi Los Santos a San Fierrem. Z Los Santos vyráží kurýr každé pondělí a pátek. Ze San Fierra zase každou středu a sobotu. Jakmile kurýr převezme peníze, Cesar vám zavolá a označí vám kurýra na mapě. Jejich okrádání a vraždění samozřejmě není povinné, ale přepadáváním kurýrů si můžete vydělat slušné peníze.



1. CARL „CJ" JOHNSON

1.1 Wear Flowers in Your Hair

Několik prvních úkolů bude spojených s vaší novou garáží. Ten první byste ale měli brát spíše jako příležitost seznámit se s městem. Naskočte do označeného auta a dojeďte k pumpě, u které si k vám přistoupí Jethro (musíte na něj zatroubit). Pak dojeďte k nemocnici, kde se poprvé setkáte s tajemnou dodávkou. Vaší další zastávkou je stánek s Hot Dogy. Po rozhovoru s Dwainem dojeďte k policejní stanici, kde vás čeká druhé setkání s dodávkou. Poslední setkání vás čeká před prodejnou elektroniky. Zde si k vám přisedne Zero. Nakonec dojeďte zpět k vaší garáži.

1.2 555 We Tip

Nejprve dojeďte na označené místo naproti hotelu Vank Hoff. Pak sledujte krátkou animaci, ve které uvidíte, jak jeden ze zaměstnanců hotelu odváží auto hotelového hosta do podzemní garáže. Sledujte ho a až vystoupí z auta, tak ho sejměte. Oblečte si uniformu a vyběhněte zpět před hotel. Zde si počkejte, až přijede modrá limuzína. Naskočte do ní a co nejrychleji s ní dojeďte do vaší garáže. Až do ní naložíte trávu, tak budete muset limuzínu opět co nejrychleji dovézt do podzemní garáže hotelu. Nakonec vyběhněte před hotel a z označeného místa zavolejte policii.

1.3 Deconstruction

Kendl obtěžují dělníci ze sousední stavby a Carl se to rozhodne řešit dost brutálním způsobem. Nejprve se porozhlédněte po buldozeru, kterým musíte zbořit všechny označené obytné buňky (při jejich boření si dávejte pozor na červené barely, které při sebemenším dotyku explodují). Pak dojeďte k označené záchodové budce a dotlačte jí do nedalekého výkopu. Pokud je budka na svém místě, tak musíte přestoupit do míchačky s betonem. S ní dojeďte k výkopu a zacouvejte na označené místo tak, aby se mohl beton vylít do výkopu se záchodovou budkou. A pak už jen sledujte neslavný konec stavbyvedoucího sedícího v budce.

1.4 Ice Cold Killa

Tento úkol můžete začít plnit až po dokončení všech úkolů pro Jizzyho. Je totiž čas skoncovat s jeho bídným životem. Dojeďte k jeho klubu a zlikvidujte strážné stojící před vchodem. Pak se rozhodněte, jestli chcete použít malou fintu, která není zrovna férová, ale výrazně vám vše ulehčí. Pokud je vaše odpověď kladná, tak prostřílejte pneumatiky kabrioletu, který parkuje před vchodem.

Dveřmi se dovnitř bohužel nedostanete. Doběhněte tedy k nedalekému lešení, po kterém můžete vyběhnout až nad střechu nočního klubu. Seskočte na střešní okno a vlezte dovnitř. Uvnitř klubu seběhněte po schodech do sálu v přízemí a promluvte si s Jizzym. Po krátké animaci se budete muset prostřílet k východu. Až vyběhnete ven, tak uvidíte, jak Jizzy nasedá do svého kabrioletu. Pokud jste mu prostřelili pneumatiky, tak to budete mít hodně jednoduché. Naskočte do limuzíny, dožeňte kabriolet a nakonec ho rozstřílejte. Jizzy těsně před explozí vyskočí ven a vy si ho můžete s přehledem vychutnat. Až to bude mít Jizzy za sebou, tak seberte jeho telefon.

1.5 Pier 69

Věci se pěkně rozhýbaly a vy si pro zadání tohoto úkolu budete muset dojet na nábřeží. Až na vás zavolá Cesar, tak oběhněte dům, před kterým stojíte, a po schodišti vyběhněte na střechu. Po rozhovoru s Cesarem použijte odstřelovačku a postřílejte všechny protivníky na střechách naproti vám. Musíte je postřílet dřív, než protivníci postřílí vaše spojence. Po animaci s vrtulníkem seběhněte na ulici a začněte postupovat směrem k označenému bodu.

Budovy na nábřeží jsou plné protivníků a vy se budete muset prostřílet až k Mendezovi. Až se k němu přiblížíte, tak ho obejděte a napadněte z boku. Po Mendezově smrti je na řadě Ryder. Přeskočte zábradlí a doplavte k dvojici motorových člunů, které jsou zakotveny nedaleko

břehu. Ryder si vyleze na člun vlevo a na vás zbude ten vpravo. Jakmile vylezte do člunu, tak na to pěkně šlápněte a začněte Rydera pronásledovat. Přibližte se k němu zleva a při pohledu do strany ho pokropte ze samopalu. Ryderův člun začne po několika vašich nájezdech hořet a po jeho explozi si můžete odškrtnout další splněný úkol.

1.6 Toreno's Last Flight

Před vámi je hon na další velkou rybu. Nejprve ale dojeďte k označené přistávací ploše a v bezpečné vzdálenosti si vystupte. Pak se prostřílejte ke schodišti a vyběhněte na přistávací plochu. Až vrtulník odletí, tak zastřelte poslední 2 protivníky a seberte raketomet ležící u schodiště. Rychle seběhněte zpět na ulici a porozhlédněte se po nějakém rychlém autě nebo motorce. Vaším dalším úkolem je dojet na dálnici, podél které letí vrtulník s Torenem směrem na jih. Sledujte vrtulník a čekejte na svou příležitost. Ta přijde ve chvíli, kdy se začne vrtulník pomalu otáčet na místě. Rychle vyskočte z auta a vystřelte směrem na vrtulník několik raket. Pokud budete mít štěstí, tak půjde o velmi rychlý úkol.

1.7 Yay Ka-Boom-Boom

A je zde poslední úkol, který dostanete v San Fierru. Po jeho aktivaci dojeďte na označené místo, kde vyfasujete auto plné výbušnin. S ním dojeďte k vjezdu do továrny, ve které vaši protivníci vyrábějí drogy. Zastřelte protivníky u vchodu a vjeďte dovnitř. Postřílejte všechny protivníky na parkovišti a pak pokračujte až k budově továrny. Hra vám označí rampu, po které vjedete do továrny. Uvnitř se pohybujte velmi pomalu. Dojeďte až na označené místo, na kterém musíte aktivovat nálož v autě.

Vzápětí se bohužel továrna zaplní protivníky, kteří vám půjdou po krku. Sledujte časový limit a co nejrychleji se prostřílejte ven z továrny. Venku se prostřílejte až ke vstupní bráně, před kterou stojí označené auto. Zatím do něj nenastupujte a postřílejte novou vlnu protivníků, kteří se objeví v prostoru celého komplexu. Až budou všichni mrtví, tak naskočte do označeného auta a zajeďte s ním až k zadní zdi. Nyní budete muset předvést, jak jste na tom s řízením. Naberte rychlost a přes rampu uprostřed komplexu vyskočte na hromadu kontejnerů. Pokud se vám to podaří, tak seskočte na ulici a dojeďte před vaši garáž.

2. CESAR VIALPANDO

2.1 Photo Opportunity

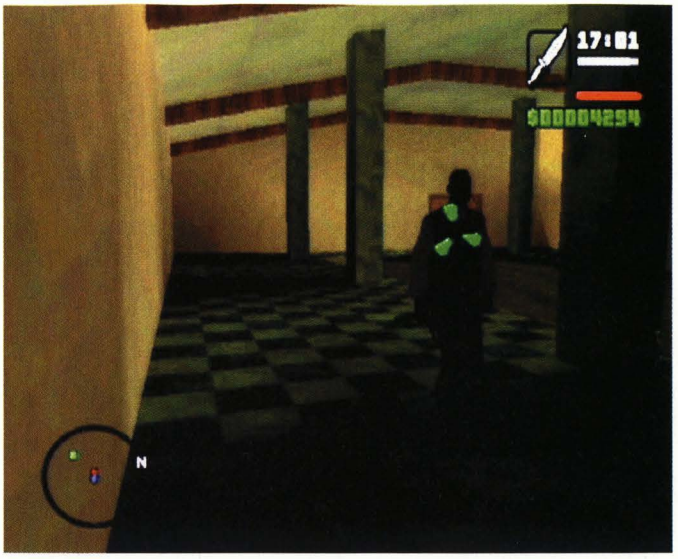
Poprvé vás čeká úkol, ve kterém vás Cesar nenaveze do nějakého závodu. Místo toho vás čeká poměrně dlouhé cestování po venkově. Po aktivaci úkolu před vaší garáží totiž budete muset dojet až do Blueberry. Zde naskočte do Cesarova auta a dojeďte do Angel Pine. Na označeném místě vystupte z auta a vyběhněte na střechu. Zde vás čeká malá lekce ve fotografování. V uličce přímo před ulici vystoupí z auta Ryder, jehož obličej musíte vyfotit (použijte přiblížení). Poblíž Ryderova auta zastaví další vůz. Vyfoťte obličej jeho řidiče a pak se zaměřte na ulici před domem, do kterého řidič vejde. Na ulici zastaví postupně 2 auta a vy budete muset vyfotit další 2 obličeje.

3. WU ZI MU „WOOZIE"

3.1 Jizzy

Woozie identifikuje jednoho z mužů, které jste vyfotografovali v předchozím úkolu. Jmenuje se Jizzy B a vlastní noční klub Pleasure Domes. Vaší jedinou šancí, jak o něm získat více informací, je stát se jeho poskokem. Dojeďte tedy k jeho klubu a promluvte si s ním. Vzápětí dostanete sérii více či méně příjemných úkolů. Ten první je velmi jednoduchý. Musíte dovézt jednu z Jizzyho dívek do hotelu v centru města (auto musí přežít celý úkol, tak na něj dávejte pozor). Až dívku vysadíte, tak vám Jizzy zavolá a požádá vás o likvidaci chlapíka, který se pohybuje v Hashbury.

Na jeho likvidaci máte 2 minuty, což by vám mělo bohatě stačit. Pokud si chcete celou operaci ulehčit, tak vystupte na začátku bloku z auta a ke svému cíli se přibližte se zbraní v ruce. Jakmile si vás označený chlapík všimne, tak začněte střílet. Pokud ho totiž necháte utéct, tak doběhne ke svému autu a vy

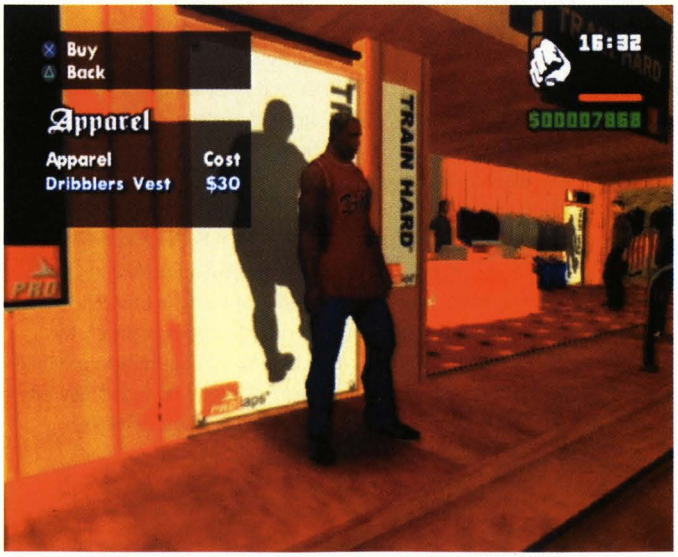


byste se s ním museli honit po celém městě. Po úspěšné likvidaci cíle naskočte do auta a po telefonickém rozhovoru s Jizzym dojeďte pod nedaleký dálniční most. Zde musíte zastřelit 2 pobudy, kteří napadli jednu z Jizzyho šlapek.

Poslední úkol je daleko nejtěžší a pokud se vám při jeho plnění bude vyhýbat štěstí, tak vás čeká hotové peklo. Začátek je ale velmi nenápadný. Musíte dojet před hotel, ve kterém bydlí Jizzyho dívka z prvního úkolu. Jeden šílený kazatel si bohužel umanul, že jí napraví. To se samozřejmě nelíbí Jizzymu, který vám přikáže, abyste zlikvidovali kazatele i jeho ochranku. Při následné honičce musíte řidiče limuzíny donutit k chybě. Držte se těsně za ním, aby musel jet na plný plyn. Když budete mít štěstí, tak se limuzína vyboural a následně exploduje. Můžete se samozřejmě pokusit limuzínu vytlačit ze silnice, ale je to velmi těžké.

3.2 Mountain Cloud Boys

Další úkol vám zadá Woozie ve své restauraci. Začátek je jako obvykle jednoduchý. Naskočte do auta a objeďte blok. Až zastavíte na označeném místě, tak vystupte a následujte Woozieho až na místo naplánovaného setkání. Všichni jsou ale bohužel mrtví a útočníci se vrací na místo činu. Postřílejte všechny Vietnamce, kteří na vás zaútočí. Pak začněte postupovat směrem k ulici a prostřílejte se až ke svému autu. Jakmile do něj naskočíte, tak vás napadne další auto plné Vietnamců. Vaším úkolem je řídit tak, aby mohl Woozie rozstřílet auto útočníků. To samé si zopakujte ještě s jedním au-



tem a pak Woozieho dovezte před jeho restauraci.

3.3 Ran Fa Li

Tentokrát bude muset nejprve dojet do podzemního parkoviště na letišti. Zde najdete označené auto, které musíte dovést ke skladišti v severní části města. Bohužel se vám do cesty postaví Vietnamci s několika nákladáky. Pokud nebudete mít vyloženě smůlu, tak by pro vás neměl být problém dostat se z parkoviště zpět před letiště (vedle každého nákladáku je vždy dost široká mezera, takže kolem něj můžete proklouznout). Až se dostanete na silnici vedoucí po nábřeží, tak se připravte na dvojici motorek. Máte 2 možnosti. Buď vystoupíte z auta a motorkáře postříláte, nebo pojedete dál a motorkáře vytlačíte ze silnice. Tak jako tak by pro vás neměl být problém dojet na označené místo.

3.4 Lure

V tomto úkolu musíte čínské mafii posloužit jako návnada. Po rozhovoru uvnitř restaurace naskočte do označeného terénního auta a dojeďte do městečka Angel Pine. Zde začíná trasa vyznačená stejně jako při závodech sérií navigačních bodů. Kromě motorkářů si musíte při jízdě dávat pozor také na nerovnosti, které by vás mohly otočit na střechu (za žádnou cenu totiž nesmíte vystoupit z auta). Pokud se vám podaří zlikvidovat obě motorky, tak půjde o poklidnou projížďku venkovem. Trasa končí na benzínové pumpě u dálnice.

3.5 Amphibious Assault

Tento úkol vám Woozie zadá jen v noci. Navíc si budete muset před aktivací úkolu zvětšit kapacitu plic alespoň o 1 nebo 2 stupně (dojeďte k moři a potápějte se tak dlouho, dokud vám hra neoznámí zvětšení Lung Capacity). Čeká vás totiž plavání pod vodou a pokud nebude vaše kapacita plic dostatečně velká, tak se úkol ani nespustí.

Po zadání úkolu dojeďte na označené místo na nábřeží. Po krátké animaci proplavte mezi útesy až na volné moře, kde hlídkuje několik nepřátelských člunů. Vaším cílem je velká nákladní loď zakotvená nedaleko břehu. Pokud vás cestou k ní zahlédne jeden z hlídkových člunů, tak se potopte a dál pokračujte pod vodou. Nakonec se dostanete až na druhou stranu lodi, kde můžete vylézt na plovoucí molo.

Vyběhněte po schůdkách na palubu a seberte nůž, který se vám bude hodit (velmi praktická je také pistole s tlumičem). Postupně se probojujte až k záďové nástavbě. Zlikvidujte protivníka hlídkujícího před vchodem do nástavby a pak seběhněte po schodech až na nejnižší palubu. Po likvidaci posledních 2 protivníků umístěte na označeném místě odposlouchávací zařízení. Nyní musíte doběhnout zpět na palubu. Nakonec skočte do vody a doplavte na označené místo na nábřeží.

3.6 The Da Nang Thang

Při plnění tohoto úkolu začínáte jako boční střelec vrtulníku. Bohužel nemůžete zabránit tomu, že vás jeden z protivníků sestřelí. Po pádu do moře bohužel přijdete o všechny zbraně, takže budete začínat pěkně od píky. Doplavte k žebříku a až vylezete na palubu, tak podřízněte protivníka s brokovnicí. Pak vylezte až na vrchol hromady kontejnerů a pokuste se pokud možno potichu postupně podříznout protivníky, kteří se dívají směrem k moři.

Až budou všichni protivníci na první hromadě kontejnerů mrtví, tak začněte postupovat směrem k zádi. Budete se muset prostřílet až ke vchodu do nákladového prostoru. Po několika bednách seskákejte až na dno a po krátké animaci vylezte na bedny vpravo. Měli byste na nich totiž najít neprůstřelnou vestu. Pak pokračujte dál a prostřílejte se až k označenému kontejneru. Až se k němu přiblížíte, tak si dejte velký pozor na posledního protivníka, který je vyzbrojen velmi nebezpečnými granáty. Nakonec střelte do zámku kontejneru.

Po osvobození vietnamských uprchlíků se vraťte na začátek nákladového prostoru a vylezte zpět na palubu. Nahoře pokračujte směrem k záďové nástavbě. Z bezpečné vzdálenosti zastřelte protivníka před vchodem a uvnitř nástavby pak postřílejte protivníky nad schodištěm. Až vyběhnete na můstek, tak se připravte na souboj s hlavním protivníkem. Ten vám v krátké animaci hodí katanu, která je velmi účinná. Stačí několik rychlých úderů a váš protivník to má za sebou. Nakonec doběhněte k uprchlíkům, které najdete u vchodu do nákladového prostoru.

4. JIZZY B

4.1 T-Bone Mendez

Při druhé návštěvě nočního klubu dostanete za úkol zachránit zásilku drog, kterou se pokouší rozkrást 4 zloději. Naskočte tedy do svého auta a dojeďte na místo loupeže. Přijedete akorát včas, abyste viděli, jak zloději ujíždějí na svých motorkách. Až naskočíte na pátou motorku, tak se podívejte na mapu, kde se pohybuje nejbližší zloděj. Dojeďte ho a rovnou za jízdy mu vezměte jeho část lupu (přibližte se až těsně k jeho motorce a zmáčkněte L1). To samé zopakujte u zbývajících 3 zlodějů. A dávejte si při tom pozor na pětiminutový časový limit. Po jeho uplynutí se totiž všichni zloději rozjedou do garáže v jižní části města a pokud se do ní alespoň jednomu z nich podaří dojet, tak si musíte celý úkol zopakovat. V opačném případě dovezte kořist před noční klub.

4.2 Mike Toreno

Tentokrát vás čeká pěkně dlouhá cesta městem. Vaším úkolem totiž bude najít Torena, který je zavřený v dodávce a dochází mu baterie v mobilu. Bohužel nevíte, kde přesně je. Nejprve ho budete hledat na staveništi za vaší garáží (jeďte klidně pomaleji, protože času máte na rozdávání). Tam se ale ukáže, že musíte zajet k moři. Opět jde ale o omyl.

Nakonec s jistotou zjistíte, že dodávka s Mikem parkuje na nedalekém letišti.

Projeďte hlavní bránou a pokračujte na přistávací plochu. Až se dostanete mezi hangáry, tak by se měl v pravém horním rohu obrazovky objevit ukazatel síly signálu. Podle něj dodávku snadno najdete (měla by být na konci přistávací plochy). Až se k ní přiblížíte, tak začne dodávka ujíždět. Pokuste se do ní narážet tak dlouho, dokud se z ní nezačne kouřit (nesmí ale začít hořet). Až dodávka zastaví, tak vystupte z auta a postřílejte všechny protivníky. Pak zničte dodávku a nastupte si do bílé limuzíny. V té budete muset dojet do nejbližšího Pay'n'Spray. Až se zbavíte policistů, tak dojeďte před klub Pleasure Domes.

4.3 Outrider

Po krátkém telefonátu musíte zajet na nábřeží, kde najdete označené auto. V něm dojeďte na nedaleké parkoviště, kde už na vás čeká dodávka se zásilkou drog. Vaším úkolem bude dělat dodávce doprovod. Seberte raketomet a odstřelovačku ležící poblíž motorky a pak naskočte na motorku, čímž spustíte celou akci.

Jakmile dodávka vyjede na silnici, tak se vám na mapě objeví zátaras nepřátelského gangu. Dojeďte k němu přes nedaleký železniční přejezd a pomocí raketometu zničte všechna označená auta tvořící zátaras. Pak postřílejte všechny protivníky postávající kolem vraků aut a pokračujte k dalšímu zátarasu. Zde už si musíte kromě auta dávat pozor také na protivníky v oknech nad zátarasem. Celkem musíte zničit 4 zátarasy. Nakonec doprovoďte dodávku ke skladišti nedaleko posledního zátarasu.

5. OFFICER FRANK TENPENNY

5.1 Snail Trail

Na scénu se vrací váš oblíbený policejní důstojník Tenpenny. Tentokrát bude ale jeho úkol velmi jednoduchý. Budete muset zastřelit nepohodlného novináře a jeho zdroj. Nejprve si doběhněte na staveniště za vaší garáží pro odstřelovačku. Pak dojeďte na nedaleké nádraží, na kterém nepohodlný novinář nastoupí do vlaku a odjede. Rychle naskočte na terénní motorku zaparkovanou na parkovišti vedle nádraží a začněte sledovat vlak. Čeká vás hodně dlouhá cesta, protože novinář jede do Los Santos.

Až vlak zastaví, tak seskočte z motorky a počkejte si nedaleko schodiště na novináře, který vyjde po schodech pomalu na ulici. Při jeho sledování si dávejte velký pozor na dodržování dostatečné vzdálenosti, protože když se naplní ukazatel v pravém horním rohu obrazovky, tak vás novinář odhalí a vy budete muset absolvovat celou cestu znovu. Na ulici ukradněte libovolné auto a sledujte taxík, do kterého novinář nastoupí. Při sledování auta si musíte udržovat poměrně velký odstup, tak si dávejte pozor na chvíle, kdy taxík přibrzdí nebo zastaví (zbystřete hlavně na křižovatkách). Nakonec váš novinář vystoupí na molu, kde už na něj čeká jeho zdroj. Lehce se k dvojici přibližte a odstřelovačkou oba zlikvidujte.

THE DESERT

V poušti západně od Las Venturas nenarazíte na příliš podnětné prostředí. Pokud jste ale milovníky rychlé jízdy v terénu, tak se vám zde asi bude líbit. Většina úkolů se zde točí kolem letiště, které si dokonce budete muset koupit (připravte si 80000 dolarů). Naučíte se zde létat a získáte pilotní průkaz, který vám zpřístupní všechna ostatní letiště ve hře.

1. MIKE TORENO

1.1 Monster

První úkol, který dostanete na farmě nedaleko San Fierra, je dost jednoduchý. Naskočte do silně upraveného terénního auta a rozjeďte se k prvnímu navigačnímu bodu. Před vámi je dlouhá trať, která je vyznačena celkem 35 podobnými body. Budete jí muset projet v časovém limitu 6 a půl minuty, což by neměl být větší problém. Auto je totiž v terénu jako doma a vy se nebudete muset vůbec ohlížet na fakt, jestli jedete nebo nejedete po cestě. Prostě si to namiřte rovnou k nejbližšímu navigačnímu bodu a pozor si dávejte jen na velké kameny schované mezi vysokou trávou.

1.2 Highjack

Vaším druhým úkolem bude ukrást kamión jedoucí do San Fierra. Naskočte na motorku stojící u cesty a rychle se rozjeďte směrem k nedaleké dálnici. Kamión jede dost pomalu, takže byste ho měli dojet ještě na mostě. Přibližte se k němu zleva a pokuste se s ním držet rychlost. Pokud se budete dost dlouho pohybovat v blízkosti jeho kabiny, tak Cesar přeskočí na kamión a po chvilce vyhodí řidiče. Nastupte do kamiónu a dovezte ho před vaší garáž v San Fierru.

1.3 Interdiction

Tentokrát vás Toreno pošle do malé opuštěné osady. Až dojedete na označené místo, tak seberte raketomet ležící na zápraží domku před vámi a pak naskočte na jedno z připravených terénních vozidel. Vyzbrojení raketometem musíte vyjet na horu tyčící se nad osadou. Až se dostanete na vrchol, tak se připravte na přílet vrtulníku. Ten na sebe bohužel přitáhnul pozornost policistů, kterých se musíte zbavit. Postupně tedy sestřelte 5 policejních vrtulníků, které budou kroužit kolem vrcholu hory (dejte si pozor, aby vám nespadly na hlavu).

V chatrčích kolem najdete další raketomet a zdraví, takže byste to měli zvládnout. Po animaci s odhozením zásilky nasedněte do svého vozidla a dojeďte na označené místo.

Vyzvednutou zásilku pak dovezte na označené místo v opuštěné osadě.

1.4 Verdant Meadows

Nyní vás čeká pro změnu velmi jednoduchý úkol (ale dost nákladný). Musíte totiž koupit letiště severně od Torenovy farmy. Jednoduše dojeďte na letiště a porozhlédněte se po ikoně zeleného domku. Pokud u sebe máte 80000, tak letiště kupte a pak doběhněte do nedaleké řídící věže. V jejím prvním patře najdete video, před kterým vám Toreno řekne, že se musíte naučit létat. Pokud chcete pokračovat v úkolech zadávaných Torenem, tak budete muset absolvovat kompletní školu létání (celkem 10 lekcí). Vřele vám doporučujeme látat s kamerou, která je umístěna na letadle. Při pohledu zezadu je letadlo téměř neovladatelné (to samé platí i o vrtulníku).

1.5 N.O.E.

Před vámi je první úkol, který vám Toreno zadá na letišti. A nepůjde o nic jednoduchého. Musíte totiž dovézt nějaké zásoby do Angel Pine, což je pěkný kus cesty. Navíc se budete muset držet celou dobu pod úrovní radaru. To znamená, že vás čeká kličkování mezi kopci a stromy. Doporučujeme vám letět nejprve k řece a nad ní pak můžete pokračovat nad letištěm v San Fierru. Dál už to nebude lehké. Před vámi jsou totiž hory a ukazatel zaměření radarem se může naplnit velmi rychle. Pokud se vám nedaří doletět na místo, tak zkuste let nad dálnicí. Času máte poměrně dost, takže by to neměl být problém. Po prolétnutí navigačním kruhem se musíte vrátit zpět na letiště. Zvolte vhodný směr, abyste se k letišti přiblížili ve směru přistávací dráhy.

1.6 Stowaway

Váš druhý úkol spojený s letištěm nebudete překvapivě absolvovat v letadle. Na vašem letišti totiž přistane dopravní letadlo, které budete muset zničit. Po úvodní animaci automaticky naskočíte na motorku. Jakmile animace skončí, tak na to šlápněte a na plný plyn se rozjeďte rovnou k otevřené nakládací rampě dopravního letadla. Dejte si pozor na barely (k letadlu se přibližujte ze strany) a najeďte do letadla dřív, než vzlétne. Po vzletu se začněte letadlem probojovávat směrem k přídi (v letadle nesmíte vystřelit) a najděte protivníka s padákem. Až od něj padák získáte, tak někam hoďte dálkově ovládanou bombu a vyskočte z letadla.

2. THE TRUTH

2.1 Black Project

V tomto úkolu se přesunete na druhou stranu barikády. Čeká vás totiž akce, ve které budete stát proti vládním jednotkám. Nedaleko vašeho letiště je umístěna tajná vojenská základna, kterou střeží početná vojenská jednotka. Truth vás doveze až ke vstupní bráně a vyzbrojí vás pistolí s tlumičem. Vaším úkolem je dostat se do nitra základny a ukrást

výsledek tajného projektu, na kterém vědci v základně pracují. Hned na začátku si musíte rozmyslet, jakým způsobem budete postupovat. Myslete při tom ale na skutečnost, že se do nitra základny musíte dostat před půl šestou ráno.

První možností je postupovat nepozorovaně a snažit se do základny proniknout, aniž byste spustili poplach. To ale samozřejmě není nic jednoduchého. Nejprve se totiž budete muset dostat podél plotu až k velitelské věži, ve které si můžete otevřít hlavní vchod vedoucí do podzemí. Cestou při tom postupně likvidujte odstřelovače na strážních věžích, protože kolem nich se jinak nedostanete. Až mezi světlomety prokličkujete na velitelskou věž, tak použijte kontrolní panel a pokračujte ke vchodu uprostřed základny.

Druhou možností je použití hrubé síly. To je mnohem jednodušší, protože od každého mrtvého vojáka získáte útočnou pušku. Díky této velmi účinné zbrani se snadno prostříláte ke vstupu do ventilace, což je druhý vchod do podzemí (zastavte se na velitelské věži pro neprůstřelnou vestu). Až se dostanete do nitra základny, tak postřílejte všechny protivníky v první velké hale. Pokračujte do další haly vpravo a až opět zlikvidujete všechny vojáky, tak doběhněte ke dveřím přímo naproti vchodu. Chodbou vpravo se pak dostanete až do řídící místnosti, ve které můžete na označeném místě vypnout automatickou protiletadlovou ochranu (to se vám bude hodit na konci úkolu).

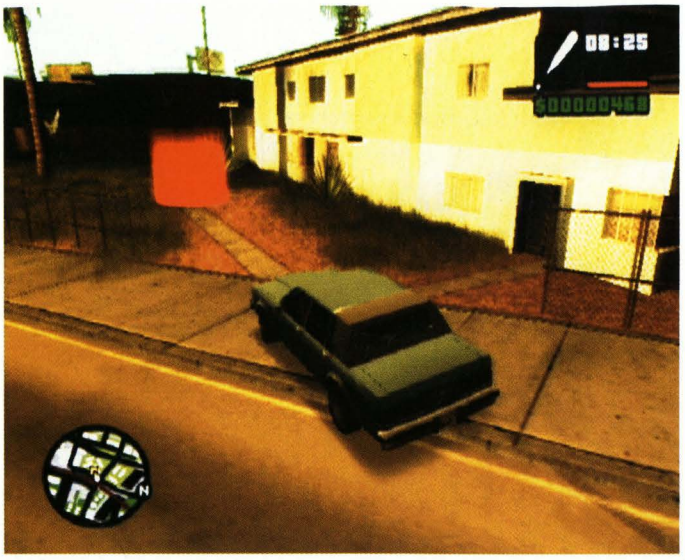
Vraťte se do haly a najděte schodiště vedoucí do sekce A. Připravte se na spoustu dalších vojáků a nepřehlednou síť chodeb. Prostřílejte se až do označené laboratoře, ve které najdete vyděšeného vědce. Pomocí jeho identifikační karty si odemknete dveře vedoucí do bývalého raketového sila. Po dlouhém schodišti se prostřílejte až na jeho dno, kde najdete jetpack. Jakmile ho máte na zádech, tak vystoupejte silem až do prostoru nad základnou a doleťte na označené místo, kde už na vás čeká Truth.

2.2 Green Goo

Je načase využít jetpack, který jste ukradli v předchozím úkolu. Pomocí něj doleťte k nákladnímu vlaku, který stojí na nádraží v severní části Las Venturas. Jakmile se k vlaku přiblížíte, tak se dá do pohybu. Přistaňte na jednom z vagónů a postřílejte všechny vojáky. Pak postupně rozstřílejte všechny 3 zeleně označené bedny. Kontejner s podivnou zelenou látkou je bohužel vždy až v té třetí. Nakonec kontejner dopravte na letiště, kde na vás samozřejmě čeká Truth.

LAS VENTURAS

Asi sami velmi rychle zjistíte, že Las Venturas je pro změnu podobné Las Vegas. Kromě kasin zde bohužel najdete také obchody s vyššími cenami než jinde ve hře. Ale v této fázi hry by



pro vás peníze neměly být problém. Kromě základních dějových úkolů zde narazíte na celou sérii úkolů, které sice mohou ovlivnit hru, ale jejich splnění není povinné. Jde o úkoly, které nakonec vyústí ve velkou loupež v kasinu Caligula. Pokud se chcete o loupež pokusit, tak v kasinu Four Dragons navštivte místnost označenou symbolem zeleného dolaru.

1. WU ZI MU „WOOZIE"

1.1 Fender Ketchup

Vaším prvním úkolem v Las Venturas bude vyděsit chlapíka připoutaného na vaše auto. V pravém horním rohu obrazovky se vám objeví ukazatel jeho děsu, který musíte naplnit. Princip je jednoduchý. Pokud jedete dostatečnou rychlostí, tak se začne ukazatel plnit. Doporučujeme vám najít si nějakou dlouhou rovnou silnici, na které nebudete mít s nabráním rychlosti problémy. Musíme vás ale upozornit, že pokud použijete dálnici, tak se musíte připravit na honičku s policisty. Ti jsou ale neschopní a dálnice tedy není tím nejhorším řešením. Až vám chlapík prozradí jméno své rodiny, tak ho dovezte zpět do kasina.

1.2 Explosive Situation

Je čas začít osnovat plány proti italské mafii. Prvním krokem bude sehnat výbušninu na útok proti jejich kasinu. A kde hledat výbušninu jinde než v kamenolomu. Dojeďte tedy na označené místo, kde se vám otevře pohled do kamenolomu. Bohužel budete upozorněni na fakt, že musíte dynamit získat ještě před naplánovaným výbuchem. Naskočte tedy do svého auta a co nejrychleji sjeďte až k obřímu nákladáku.

Nákladákem rozdrťte všechny 4 bedny s dynamitem a seberte nálože dynamitu, které v nich byli zavřeny. Jakmile máte všechny nálože, tak se situace trochu změní. Na scéně se objeví ochranka a vy budete muset najít alternativní cestu ven. Seberte označenou motorku a po vyznačené cestě vyjeďte až k místu, kde můžete přeskočit plot. Nakonec dojeďte na označené místo u dálnice.

1.3 You've Had Your Chips

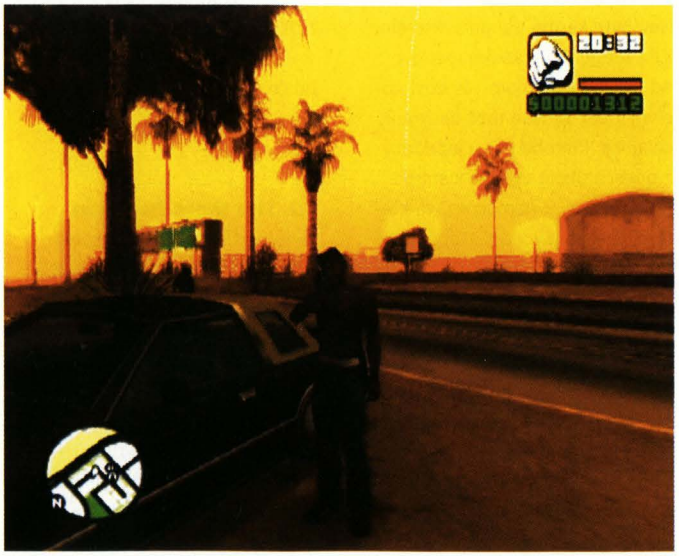
Woozie potřebuje, abyste zničili nepřátelskou továrnu produkující žetony. Boční vchod je sice zavřený, ale když u něj zaparkujete auto, tak můžete přes jeho kapotu vylézt na bránu. Tak se dostanete dovnitř, aniž by si vás někdo všimnul. Díky tomu můžete v klidu proniknout do tovární haly, která je plná protivníků. Až je všechny postřílíte, tak začněte likvidovat stroje na výrobu žetonů (je jich celkem 10). Bohužel se občas objeví nová dvojice nebo trojice protivníků, takže budete muset stále kontrolovat vjezd do haly. Po zničení všech strojů naskočte do jednoho z aut před halou a dojeďte ke svému kasinu.

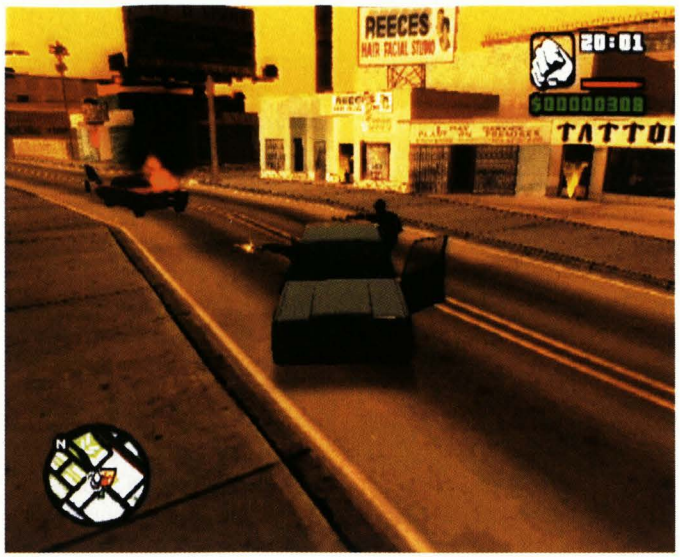
1.4 A Home in the Hills

Před vámi je závěrečný úkol kapitoly odehrávající se v Las Venturas. Čeká vás totiž návrat do Los Santos, kde celá hra vyvrcholí. Vaše první kroky povedou do Madd Doggova sídla, které ovládá Big Poppa. Jakmile vyskočíte z letadla, tak zatáhněte za šňůrku svého padáku. Pokud totiž budete padat příliš dlouho volným pádem, tak na označenou střechu nedoletíte. Jakmile přistanete na střeše, tak začněte odrážet jednu vlnu protivníků za druhou. Až odrazíte poslední útok, tak seberte neprůstřelnou vestu ležící u klimatizace.

Nyní musíte seběhnout dolů a vejít do domu. Postřílejte všechny protivníky v hale a pokračujte do dlouhé chodby, do které budou vybíhat protivníci z pokojů po stranách. Dopředu postupujte velmi opatrně, protože v každém pokoji zůstává nejméně jeden protivník. V předposledním pokoji vlevo pak nezapomeňte sebrat další neprůstřelnou vestu. Až se přiblížíte k velké hale na konci chodby, tak si začněte dávat pozor na útoky zezadu.

V hale se prostřílejte do přízemí (nejprve ale využijte faktu, že při střelbě z balkónu jste ve výhodě). Pokračujte do kuchyně, kterou najdete vlevo. Pokud jste zranění, tak na konci kuchyně najdete zdraví. Pak běžte směrem k označenému bodu a začněte stíhat Big Poppu. Ten je nezranitelný, tak na něj neplýtvejte náboji. Nakonec se prostříláte až před dům. Naskočte do kabrioletu zaparkovaného před garáží a začněte s pronásledováním. Vaším cílem je Big Poppu zabít. Buď ho vystrčte ze silnice, nebo ho za jízdy pokropte střelbou z okýnka.





2. THE TRUTH

2.1 Don Peyote

Truth je prostě borec. Povedlo se mu zničit dvojici Angličanů, které pak nechal někde v poušti. Vaším úkolem je dovézt je oba zpět do města. Sežeňte si tedy čtyřdveřové auto a dojeďte na označené místo. Až naložíte oba Angličany do svého vozu, tak dojeďte na nedalekou hadí farmu. Vaši pasažéři zde bohužel nemají nejlepší pověst, takže budete muset všechny farmáře postřílet. Pak naskočte opět do auta a dovezte oba Angličany před kasino Caligula.

3. KEN „ROSIE" ROSENBERG

3.1 Intensive Care

Navštivte kasino Caligula, kterému Ken šéfuje. Po krátkém rozhovoru od něj dostanete pro vás dost podivný úkol. Musíte totiž zachránit chlapíka, kterého jste v jednom z prvních úkolů vyděsili k smrti. Dojeďte tedy k nemocnici, ve které by měl Johny ležet. Doporučujeme vám použít motorku, protože se vám bude hodit při následující honičce. V nemocnici se totiž dozvíte, že Johnyho před chvilkou odvezla sanitka.

Na mapě se objeví 3 sanitky a vy budete muset zjistit, ve které z nich leží Johny Sindacco. Stačí do sanitky lehce narazit a pokud začne ujíždět, tak jste našli tu

pravou. Nyní musíte do sanitky vyprázdnit pár zásobníků (pokud jedete na motorce) a donutit tak mafiány vystoupit. Pokud jedete autem, tak musíte do sanitky dostatečně dlouho narážet. Zastřelte řidiče a sanitku dovezte na označené místo u skladiště v severní části města.

3.2 The Meat Business

Tentokrát budete muset spolu s Kenem navštívit rodinu Sindacco v jejím skladišti. Připravte se na pořádnou přestřelku, protože Johny už se probral a nevyhnutelně vás pozná. Po krátké animaci postřílejte všechny mafiány v místnosti a pak skrz plameny postřílejte protivníky v následující hale. Ken uhasí oheň a vy se musíte halou prostřílet do skladiště plného beden a dalších mafiánů. Pozor si dávejte hlavně na protivníky, kteří na vás číhají na bednách. Až se prostříláte k východu, tak dovezte Kena zpět do jeho kasina.

3.3 Freefall

Ken přišel o své postavení a ve vedení kasina ho nahradil Salvatore Leone. Ten vám dá za úkol přivítat zabijáky, které do města poslala rodina Forelli. Dojeďte tedy na letiště a nastupte do značeného letadla. V něm leťte směrem na sever a nad mořem narazíte na letadlo letící směrem do Las Venturas. Zavěste se za něj a vleťte do navigačního kruhu. Po efektní animaci postřílejte všechny 4 zabijáky (tlačítky L2 a R2 se můžete schovat za přepážku). Nakonec zastřelte pilota a opět přistaňte na letišti v Las Venturas.

3.4 Saint Mark's Bistro

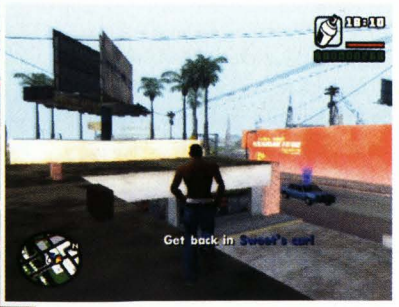
Kenovi a jeho kámošům jde doslova o život. Proto se jim hodí, že od vás Salvatore potřebuje další službičku. Jakmile opustíte kasino, tak vás Ken nechá na pospas osudu. Vaše další kroky povedou na letiště, kde musíte nasednout od označeného tryskáče. V něm odletíte do Liberty City, ve kterém se odehrávalo GTA3. Váš úkol je jednoduchý. Musíte se prostřílet restaurací až na parkoviště a žádný protivník to nesmí přežít. Po dokončení této špinavé práce budete muset přistát na letišti v Las Venturas.

4. OFFICER FRANK TENPENNY

4.1 Misappropriation

Krásy Las Venturas přilákaly i vašeho oblíbeného policejního důstojníka. Ten vám dá za úkol zlikvidovat nepohodlného agenta FBI, který má u sebe velmi důležitou složku. Dojeďte tedy na označené místo daleko v poušti a připravte se na přestřelku s federálními agenty. Až všechny zlikvidujete, tak doběhněte k vrtulníku, který stojí za městečkem. Nyní budete muset pronásledovat vrtulník, ve kterém vám utíká zmiňovaný agent FBI.

Při pronásledování vrtulníku si dejte pozor, abyste oblétěli vojenskou základnu (pokud přelétnete přes ní, tak vás vojáci sestřelí). Až dorazíte do města, tak přistaňte vedle agentovy helikoptéry a agenta



zastřelte. Pokud se vám úkol nepodaří splnit napoprvé, tak můžete na přistávací ploše přistát před agentem (polohu heliportu si určitě zapamatujete) a zastřelit ho ve chvíli, kdy vystupuje. Nakonec seberte agentovi jeho složku.

4.2 High Noon

Také tentokrát vás čeká cesta do pouště. Setkání s Tenpennym je ale ještě méně příjemné než obvykle. Chystá se vás totiž zlikvidovat. Vaší smrt má ale naštěstí na starosti Pulaski, takže to pro vás dopadne dobře. Ihned po skončení animace naskočte do terénního vozidla a pokuste se Pulaskiho vytlačit z polní cesty. Pokud ho vytlačíte do členitého terénu, tak je ztracen (pokud ho necháte ujet dál do pouště, tak budete mít velké problémy). Jeho auto má totiž s pískem velké problémy a vy ho můžete poměrně snadno rozstřílet. Jakmile ale vystoupí Pulaski z auta, tak půjde do tuhého. Má totiž velmi nebezpečný Desert Eagle. Zkrátka musíte být rychlejší.

5. MADD DOGG

5.1 Madd Dogg

Určitě si vzpomínáte na rapera z Los Santos. Ano, je to ten, kterému jste ukradli jeho texty a zabili manažera. Teď je zoufalý a upíjí se k smrti. Po úvodní animaci doběhněte pro nedaleko zaparkovaný pickup, který musíte dovézt na označené místo. Hra se přepne do netradičního pohledu a vy budete muset manévrovat pickupem tak, aby byl Madd Dagg stále přímo nad nákladem slámy. Pokud budete ve chvíli jeho pádu na správném místě, tak ho budete moct na korbě dovézt do nemocnice (jeďte opatrně, protože nárazy mohou stát vašeho pasažéra život).

RETURN TO LOS SANTOS

1. CARL „CJ" JOHNSON

1.1 Vertical Bird

Čeká vás poslední úkol, který vám zadá Toreno. Po rozhovoru s ním dojedete na pobřeží, kde musíte vylézt do zakotveného motorového člunu. V něm dojeďte na označené místo, na kterém kotví letadlová loď. Je to sice velké sousto, ale budete to muset zvládnout. Po krátké animaci dojeďte k zádi a skočte do vody. Pokud totiž dovnitř doplavete, námořníci si vás nevšimnou. Nyní je na vás, jestli se pokusíte o tichou akci, nebo jestli na to půjdete přímočaře. Z hlediska výsledku je to ale jedno.

Vaším prvním cílem je malá řídící místnost o palubu výš. V ní totiž musíte deaktivovat protiletadlové rakety. Pak doběhněte k označenému letadlu, které stojí na palubním výtahu. Pokud si chcete ulehčit svůj následující úkol, tak rozstřílejte další 2 letadla stojící v hangáru. Naskočte do svého letadla a rychle se vzneste do dostatečné výšky. Pak pravým analogem nastavte trysky tak, abyste získali dopřednou rychlost (podržte pravý analog směrem dopředu).

Vaším hlavním cílem je skupinka označených lodí, které kotví nad přehradou. Po chvilce se vám ale za ocas nalepí stíhačka, jejíž sestřelení je vaší prioritou (pokud jste nezničili letadla v hangáru, tak budete muset sestřelit 3 stíhačky). Až bude vzduch čistý, tak doleťte k přehradě a nastavte své trysky na vznášení (podržte pravý analog směrem k sobě). Po zničení všech 4 lodí doleťte na své letiště a letadlo odstavte do označeného hangáru.

1.2 Home Coming

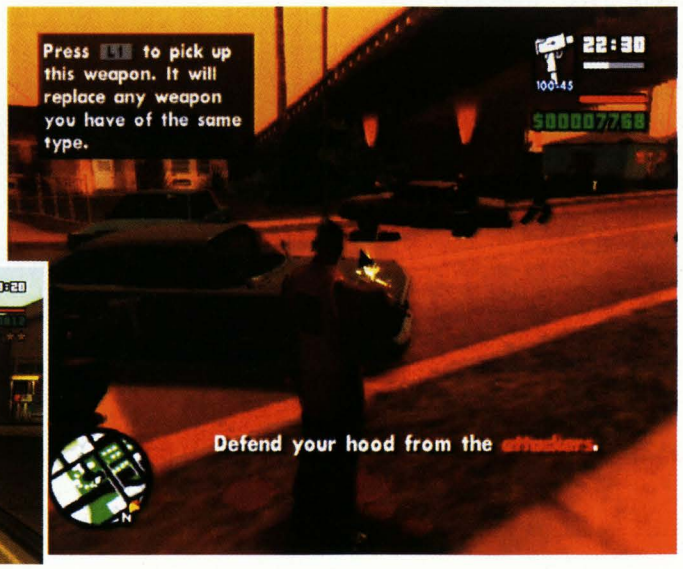
Carlův bratr Sweet je konečně na svobodě. Nastupte do jednoho z aut před garáží a dojeďte ho vyzvednout před policejní stanici. Pak pokračujte do ulice Grove, která bohužel dost zpustla. Celé okolí totiž ovládly drogy. Vaším dalším úkolem je tedy likvidace všech označených dealerů, což je velmi jednoduchý úkol. Nakonec budete muset ovládnout území, které odjakživa patřilo vašemu gangu. To znamená, že musíte rozpoutat válku gangů. Najděte nějakou skupinku Ballas a postřílejte je. Pak musíte jako obvykle odrazit celkem 3 útočné vlny. Všechny by měly přijít směrem ze západu, takže stačí zaujmout pozici někde v okolí vašeho domu a nikdo by vám neměl vpadnout do zad.

1.3 Cut Throat Business

Je čas posvítit si na OG Loca, který se stal hvězdou na úkor Madd Dogga. Naskočte do auta zaparkovaného před garáží a dojeďte na místo, kde OG Loc natáčí svůj videoklip. Jakmile se k označenému místu přiblížíte, tak se dá OG na útěk. Naskočte do vznášedla a začněte ho pronásledovat. Rovnou vám prozradíme, že ho nemůžete dohnat, takže se soustřeďte na řízení a držte si rozumný odstup (OG často prudce mění směr jízdy a vznášedlo má dost nepříjemnou setrvačnost). Na molu přestoupíte do motokáry, na které bude honička pokračovat.

1.4 Riot

Po aktivaci tohoto úkolu vypukne ve městě hotové peklo. Lidé se totiž začínají bouřit a všude to vře. Váš úkol je naštěstí velmi jednoduchý.



Musíte se vyhnout problémům a dovézt Sweeta k jeho domu.

2. SEAN „SWEET" JOHNSON

2.1 Beat Down on B-Dup

Po aktivaci tohoto úkolu vám doporučujeme naverbovat dvojici gangsterů. Budou se vám totiž hodit. Pak naskočte do auta a dojeďte k označenému domu, ve kterém dříve bydlel B-Dup. Ten se ale přestěhoval do Glen Parku. Dojeďte tedy na označené území Ballas, které budete muset opět dobýt. Připravte se na tuhý boj, protože tentokrát na vás budou protivníci útočit ze všech stran. Po ovládnutí území zaměřte svou pozornost na dům, který je plný protivníků. Až všechny obránce postřílíte, tak doběhněte ke vchodu.

2.2 Grove 4 Life

Opět vás čeká válka gangů. Vytvořte co největší skupinku a vydejte se do Idlewoodu. Zde budete muset zabrat nejméně 2 území (je úplně jedno, která 2 to budou). Při tom si dávejte pozor na Sweeta, který nesmí zemřít. Pokud ho nebudete opouštět, tak by to neměl být problém. Po zabrání 2 území musíte dojet zpět do ulice Grove, kde váš úkol končí.

2.3 Los Desperados

Váš rozhovor se Sweetem přeruší Cesar, který vás požádá o pomoc ve válce gangů. Jako obvykle najměte co nejvíce gangsterů a vyrazte směrem k nádraží. Zde se setkáte s trojicí Cesarových Veteranos, kteří se stanou členy vaší skupinky. Po animaci vyrazte směrem k domům na jih od nádraží. Na radaru se vám budou postupně objevovat skupinky Vagos, které musíte postřílet. Až se prostříláte na druhý konec čtvrti, tak doběhněte na označený bod.

V další části úkolu se budete muset prostřílet úzkou uličkou k Cesarovu domu. Nebude to ale jednoduché. Na začátku si dávejte pozor hlavně na garáž vpravo. Z ní vyběhne hned několik vln útočníků. Po zranění jednoho člena vaší skupinky očekávejte další vlnu útočníků, kteří přelezou ploty po obou stranách ulice. V poslední části úkolu budete muset dobýt Cesarův dům. Jako prvního se zbavte protivníka na střeše. Je totiž vyzbrojen raketometem. Pak zlikvidujte plamenometčíka a máte prakticky vyhráno. Nakonec stačí zlikvidovat všechny zbývající Vagos.

2.4 End of the Line

Před tímto úkolem vás čeká opravdu dlouhá válka gangů. Tento úkol se totiž neaktivuje, dokud nezískáte 35% území města pro váš gang. Až se vám to povede, tak vám zavolá Sweet, který konečně zjistil, kde se ukrývá Big Smoke. Dojeďte na označené místo a po krátké animaci doběhněte o několik ulic dál k označenému policejnímu zátarasu. Ukradněte policejní obrněný transportér a pomocí něj vyrazte dveře továrny na výrobu cracku. Přejeďte všechny Ballas ve vstupní chodbě a pak vejděte na schodiště. Budete se muset prostřílet třemi patry plnými protivníků. Postupujte velmi opatrně a pozor si dávejte hlavně ve dveřích vedoucích do velkých továrních hal. Hra je v těchto místech plná chyb a často se vám stane, že nemůžete ze dveří střílet. Vždy tedy jen nakoukněte dovnitř a pak se co nejrychleji stáhněte. Popřípadě se pokuste rychle přesunout za nějakou překážku nedaleko dveří. Ve třetím patře budete procházet chodbou s dveřmi po stranách. Za dveřmi vlevo najdete místnost s neprůstřelnou vestou a vpravo je zdraví.

Ve čtvrtém patře už na vás čeká Smoke. Po rozhovoru vyběhněte po schodech vpravo do koupelny, ve které musíte zastřelit jednoho z protivníků. Zalezte si do koupelny a čekejte, až po schodech vyběhne Smoke. Roz-

Speciální úkoly

V některých dopravních prostředcích můžete tlačítkem R3 aktivovat speciální úkoly (některé speciální úkoly jsou dostupné až v pozdějších fázích hry). Jejich plnění je samozřejmě nepovinné, ale přesto se vyplatí. Díky těmto misím totiž získáte různé speciální vlastnosti nebo nemalé částky peněz. A navíc se započítávají do celkového hodnocení hry.

FIREFIGHTER - Jde o úkol, který můžete aktivovat v hasičském voze. Na mapě se vám objeví požár, který budete muset uhasit. Pak ještě uhaste všechny hořící lidi a jako odměnu získáte 1 hasiče (za 12 hasičů se stane Carl ohnivzdorným).

FREIGHT TRAIN - Po zpřístupnění Las Venturas můžete ukrást vlak. S ním pak začnete kroužit po mapě a na každé stanici získáte určitou finanční částku (to ale musíte ve stanici zastavit).

HOME INVASION - Tento typ úkolu si poprvé vyzkoušíte ve stejnojmenném úkolu, který vám zadá Ryder. Pak ho můžete kteroukoliv noc znovu aktivovat, když ukradnete náklaďák Black Boxville (jeden stojí u tělocvičny ve čtvrti Ganton). Po aktivaci úkolu můžete vykrást libovolný dům, který má před vchodem žlutou šipku. Až dovezete svůj lup do označené garáže, tak získáte finanční odměnu odpovídající zboží, které jste ukradli (můžete získat kolem 40000 za noc).

PARAMEDIC - Pokud ukradnete sanitku, tak musíte po aktivaci tohoto úkolu dovézt označeného pacienta do nemocnice (vedle pacienta stačí zaparkovat). Až odvezete 12 pacientů, tak se zvětší váš ukazatel zdraví.

PIMPIN' - Když se chcete stát pasákem, tak musíte najít kabriolet Broadway (jeden je zaparkován u Pay'n'Spray v Idlewoodu). V něm pak můžete najímat prostitutky, které pro vás budou pracovat. Postupem času je budete muset začít chránit. Za to se vám ale odmění slušným ziskem.

TAXI DRIVER - Po ukradení taxíku můžete začít vydělávat. Pokud rozsvítíte nápis taxi a odvezete zákazníka na požadované místo, tak dostanete jako odměnu sumu odpovídající ujeté vzdálenosti.

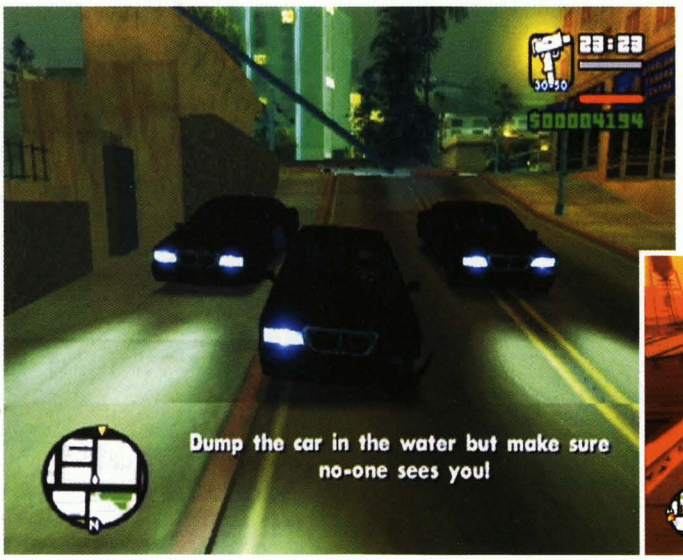
TRUCKING - Tyto speciální úkoly se vám zpřístupní po splnění úkolu Tank Commander. Za splnění všech 8 úkolů získáte spoustu peněz, ale můžete je dokončit až po zpřístupnění Las Venturas.

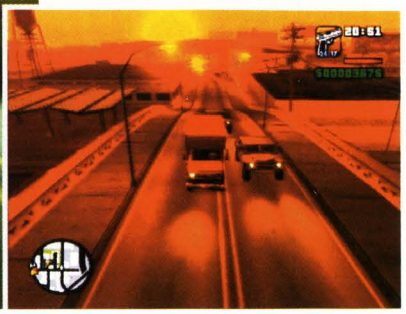
VIGILANTE - Tento poslední typ speciálního úkolu můžete aktivovat v policejním voze nebo na motorce. Na mapě se vám objeví zločinec, kterého musíte zlikvidovat. Pokud jich zlikvidujete 12, tak se zvětší váš ukazatel pancíře.

V příštím čísle!

V tomto čísle jsme vám přinesli návod jak dohrát hlavní příběh *San Andreas*, příště v návodu budeme pokračovat. Hra je obrovsky rozsáhlá a možnosti bezbřehé, takže si neděláme iluze, že by se nám příště podařilo vměstnat do časopisu vše ostatní, ale slibujeme, že budeme pokračovat v psaní o *San Andreas* do doby, kdy vám popíšeme opravdu vše.

V každém případě, na příště plánujeme popsání nepovinných misí a také otiskneme mapy s umístěním sběratelských předmětů (podkov, ústřic a lokací grafitti tagů a fotek). Takže nezapomeňte, v příštím čísle pokračujeme!





Hrajte na 100%!

Co všechno musíte absolvovat, získat a splnit, abyste hru dokončili na 100% a tedy se vším, co vám nabízí? Zde je seznam, který si můžete postupně odškrtávat!

HLAVNÍ PŘÍBĚH

(viz text návodu)

- ❑ Los Santos
- ❑ The Badlands
- ❑ San Fierro
- ❑ The Desert
- ❑ Las Venturas
- ❑ Return To Los Santos

NEPOVINNÉ MISE

Lupičské mise

Las Ventura

- ❑ Architectural Espionage
- ❑ Key To Her Heart
- ❑ Dam And Blast
- ❑ Cop Wheels
- ❑ Up, Up And Away!
- ❑ Breaking The Bank At Caligula's

RC mise (Zero)

- ❑ Air Raid
- ❑ Supply Lines
- ❑ New Model Army

Zloděj aut (Cesar Vialpando)

- ❑ Zeroing In
- ❑ Test Drive
- ❑ Customs Fast Track
- ❑ Puncture Wounds

Mise na stadionu

Los Santos

- ❑ 8-Track

San Fierro

- ❑ Blood Bowl

Las Venturas

- ❑ Dirt Track
- ❑ Kickstart

Závodní turnaje

Los Santos

- ❑ Lowrider Race
- ❑ Little Loop
- ❑ Backroad Wanderer
- ❑ City Circuit
- ❑ Vinewood
- ❑ Freeway
- ❑ Into The Country

San Fierro

- ❑ Dirtbike Danger
- ❑ Bandito County
- ❑ Go-Go Carting
- ❑ San Fierro Fastlane
- ❑ San Fierro Hills
- ❑ Country Endurance

Las Venturas

- ❑ San Fierro To Las Venturas
- ❑ Dam Rider
- ❑ Desert Tricks
- ❑ Las Venturas Ringroad

Las Venturas (Airport)

- ❑ World War Aces
- ❑ Barnstorming
- ❑ Military Service
- ❑ Chopper Checkpoint
- ❑ Whirly Bird Waypoint
- ❑ Heli Heli

Skryté úkoly

Los Santos

- ❑ BMX Challenge

Mount Chiliad

- ❑ Chiliad Challenge 1 (Scotch Bonnet)
- ❑ Chiliad Challenge 2 (Birdseye Winder)
- ❑ Chiliad Challenge 3 (Cobra Run)

San Fierro

- ❑ NRG-500 Challenge

Kurýrské mise

Los Santos

- ❑ Roboi's Food Mart

San Fierro

- ❑ Hippy Shopper

Las Venturas

- ❑ Burger Shot

Speciální mise

- ❑ Vigilante - Úroveň 12
- ❑ Paramedic - Úroveň 12
- ❑ Firefighter - Úroveň 12
- ❑ Taxi - 50 jízd
- ❑ Pimping - Úroveň 10
- ❑ Robbery - Ukrást přes $10,000

Majetkové mise

RS Haul

- ❑ 8 Trucking Missions

Vank Hoff Hotel

- ❑ Valet Missions - Level 5

Hunter Quarry

- ❑ 7 Quarry Missions

Ammu-Nation Úkoly

- ❑ Pistol Challenge
- ❑ SMG Challenge
- ❑ Shotgun Challenge
- ❑ AK-47 Challenge

Školy

San Fierro

- ❑ Driving School

Desert

- ❑ Flying School
- ❑ Boat School

Las Venturas

- ❑ Bike School

Naučené chvaty v posilovně

- ❑ Los Santos
- ❑ San Fierro
- ❑ Las Venturas

VEDLEJŠÍ ÚKOLY

Import / Export Crane

První seznam

- ❑ Patriot
- ❑ Sanchez
- ❑ Stretch
- ❑ Feltzer
- ❑ Remington
- ❑ Buffalo
- ❑ Sentinel
- ❑ Infernus
- ❑ Camper
- ❑ Admiral

Druhý seznam

- ❑ Slamvan
- ❑ Blista Compact
- ❑ Stafford
- ❑ Sabre
- ❑ FCR-900
- ❑ Cheetah
- ❑ Rancher
- ❑ Stallion
- ❑ Tanker
- ❑ Comet

Třetí seznam

- ❑ Blade
- ❑ Freeway
- ❑ Mesa
- ❑ ZR-350
- ❑ Euros
- ❑ Banshee
- ❑ Super GT
- ❑ Journey
- ❑ Huntley
- ❑ BF Injection

Kolekce

Los Santos

- ❑ 100 tagů

San Fierro

- ❑ 50 fotek

Las Venturas

- ❑ 50 podkov

San Andreas

- ❑ 50 ústřic

Získané soukromé nemovitosti

Los Santos

- ❑ El Corona
- ❑ Willowfield
- ❑ Jefferson
- ❑ Verona Beach
- ❑ Mulholland
- ❑ Santa Maria Beach

The Badlands

- ❑ Dillimore
- ❑ Blueberry
- ❑ Palomino Creek
- ❑ Whetstone
- ❑ Angel Pine

San Fierro

- ❑ Garcia
- ❑ Kings
- ❑ Chinatown
- ❑ Paradiso
- ❑ Calton Heights

The Desert

- ❑ Tierra Robada
- ❑ Fort Carson
- ❑ El Quebrados

Las Venturas

- ❑ Whitewood Estates
- ❑ Prickle Pine
- ❑ Creek
- ❑ Old Venturas Strip
- ❑ Redsands West
- ❑ The Clown's Pocket
- ❑ Pirates In Men's Pants
- ❑ The Camel's Toe

Získané komerční nemovitosti

Los Santos

- ❑ Roboi's Food Mart

The Badlands

- ❑ RS Haul

San Fierro

- ❑ Wang Cars
- ❑ Zero's RC Shop
- ❑ Hippy Shopper
- ❑ Vank Hoff Hotel
- ❑ The Desert
- ❑ Verdant Meadows Airfield
- ❑ Hunter Quarry
- ❑ Las Venturas
- ❑ Burger Shot

hodně ho nepronásledujte, protože byste akorát vlezli do rány jeho pomocníkům. Radši zůstaňte pěkně v koupelně a čekejte na svou příležitost (nikdy to netrvá déle než pár desítek sekund). Po animaci s Tenpennym aktivujte brýle pro noční vidění a připravte se na další fázi úkolu.

Tentokrát se musíte celou továrnou prostřílet zpět k východu. Kromě ohně bude ale dalším nepříjemným elementem časový limit. Na oheň naštěstí platí hasící přístroje, kterých zde najdete hned několik (také jich několik vypotřebujete). Až vyběhnete z budovy, tak začne zářečná honička. Sledujte požární auto, ale za žádnou cenu do něj nenarážejte (Sweet by to nemusel přežít). Po nějaké době se ukáže v pravém horním rohu ukazatel Sweetovy výdrže. Jeden z policistů ho totiž začíná shazovat. Dojeďte přímo pod Sweeta a on seskočí do auta. Nakonec převezme řízení a vy se budete muset jako střelec postarat o dotěrné policisty. Nejprve postřílejte ty na požárnickém voze a pak začněte likvidovat pronásledovatele. Honička nakonec nemůže skončit nikde jinde než v ulici Grove.

Jakub Holý

GoldenEye: Rogue Agent

INFO

■ **VYDAVATEL:** Sony ■ **POČET HRÁČŮ:** 1 - 8
■ **VÝROBCE:** Insomniac Games ■ **RECENZE:** PLAY 5 - 87 %

Třetí díl série není ničím jiným než velmi povedenou a zábavnou akční střílečkou.

Agente Bonde, tentokrát vám dáme co proto. Díky TipStationu máme povolení zabíjet!

1. Fort Knox

Po konfiguraci ovladače a zřícení helikoptéry se vydejte vpravo podél zdi a vypořádejte se s trojicí útočníků. Seběhněte po schodech, zlikvidujte další trojici a schodištěm sejděte o poschodí níže. Jděte podél zdi doleva a kryjte se před střelbou v patře rozmístěných ozbrojenců. Jednomu z mrtvých seberte AR4 Commando, se kterou pak zastřelte vojáky na protější straně haly. Projděte dveřmi na konci ochozu, místností a vstupte vchodem nalevo za záda hlídky. Použijte muže jako živý štít (vojáka udeřte stiskem L2 a následně ⊗ přidržte před sebou).

Zbavte se několika protivníků a projděte do oblasti, v níž se nachází dvojice vojáků. Zastřelte je a spínačem u okna cvičně spusťte dopravník. U žebříku seberte opřenou AR4-ku a slezte do haly. Na schodišti leží Harpoon RL, kterou hnedle můžete otestovat na některém z útočníků za kolejištěm nebo na střelci v patře nalevo. Přeběhněte pak na druhý konec haly a cestou se zbavte dvou vojáků přibíhajících kolejištěm a střelce na ochozu napravo. V závěru sejměte dva chlápky, nacházející se na konci haly a vyběhněte po schodišti. Prostřílejte se do kotelny, kde eliminujte odpor a následně projděte místností do haly se zříceným vrtulníkem. Prostřílejte se k trezoru na protější straně a v jeho útrobách zakončete cvičnou misi.

2. Auric Enterprises

Zlikvidujte nepřátele v aktuální oblasti (Omen Chamber). Proběhněte otevřenými dveřmi do komory, v níž se zbavte oponentů a dále do rozlehlé haly (Omen Lab), kde se přikrčte u stolu nalevo od vchodu. Seberte o stůl opřený Mag-Rail, aktivujte M.R.I. Vision a ve spojení s ním pošlete pár útočníků do věčných lovišť. Na ovládacím stanovišti v centru haly seberte AR4-ku a rozprašte zbytek nepřátel. Vraty na konci haly opusťte prostor. Až vstoupíte do oddělovací sekce, vystřelte do sudů nalevo. Explozí barelů byste měli odrovnat dva členy oddílu Dr. No, zaneprázdněné střelbou na spřátelené vojáky. Případně je dorazte a protějšími dveřmi vstupte do laborky (Sub-Zero Lab). Zbavte se dvou nepřátel a poté dvojice kámošů ve střední části haly. Spínačem u schodiště aktivujte Sub-Zero zařízení, s nímž se efektně zbavíte trojice přibíhajících mužů. V zadní části místnosti zlikvidujte zbylé vojáky a odejděte blízkým vchodem. Přes další oddělovací sekci projděte do koridoru, v němž odstraňte hlídku, u zdi napravo seberte Mag-Rail a vběhněte chodbou do čtvrté cílové oblasti (Alchemy Lab).

Jakmile se zbavíte hlídky u vstupu, přeběhněte k agregátům vlevo, zastřelte zde se pohybujícího vojáka a seberte mu AR4-ku. Poté byste neměli mít problém z dálky zacílit na zbylé protivníky. Seběhněte do spodní části centrální struktury, v protějším průchodu zastřelte přibíhajícího žoldáka a vyjeďte vzhůru pro munici do AR4-ky. Seskočte dolů a vběhněte do další části lokace, kde odstraňte dvoučlennou stráž. U konce zábradlí lemujícího střed haly naleznete Harpoon. Ať už s touto zbraní či s AR4-kou vběhněte do sousedního koridoru, v němž eliminujte dva útočníky. Skrze oddělovací sekci vstupte do poslední laboratoře (Weapons Research Lab). Sejměte chlápky napravo u zdi, u protějších dveří, na můstku v centru haly a na železné lávce pod střechou. Přeběhněte na můstek a spínačem pošlete na onen svět muže střílející po vás z prostoru před testovanou raketou. Výtahem nalevo od můstku sjeďte dolů. Eliminujíce objevivší se nepřátele a přesuňte se k protější stěně, kde vyjeďte druhým výtahem vzhůru a doběhněte ke dveřím se zeleným indikátorem, jimiž opusťte oblast. Až dorazíte do místnosti s laserem, zlikvidujte stráže, přičemž jednomu z mužů můžete sebrat MK2 Detonator. Opusťte místnost druhým vchodem, zastřelte v chodbě se nacházející vojáky a dveřmi naproti vstupte do výtahu.

V podzemí proběhněte vpřed ke dveřím, likvidujíce dva nepřátele. V sousední oblasti rychle omračte nejbližšího protivníka a s tímto živým štítem se prostřílejte ke schodišti na protější straně. Seběhněte

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Míření/rotace
Křížek » Akce pravačkou/podržení - odhození zbraně
Čtveréček » Akce levačkou/podržení - odhození zbraně
Trojúhelník » Nabíjení
R1 » Střelba pravačkou
R2 » Fyzický útok
L1 » Střelba levačkou/sekundární střelba
L2 » Aktivace „Oka"
Šipky » Volba funkce „Oka"

na platformu, kde se vypořádejte s trojicí vojáků a po schodech na opačné straně seběhněte ke dveřím, v jejichž blízkosti se nachází hlídka a také první filtrační potrubí určené k likvidaci. Zastřelte hlídku, odstřelte potrubí, projděte dveřmi ve skále do chodby a v ní zpacifikujte čtyřčlenné komando. Přeběhněte k dalším dveřím, projděte do haly a schodištěm vystoupejte o poschodí výše hned poté, co odpravíte u vchodu hlídkujícího muže s AR4-kou. S jeho zbraní by neměl být problém zlikvidovat střelce pálící z protější strany lokace. Poté se přesuňte k dlouhému schodišti u skalní stěny a seběhněte jím na malou plošinu.

Postřílejte útočníky a protějším schodištěm vyběhněte o poschodí výše. Likvidujíce nepřátele přeběhněte na opačný konec, kde zeleně označenými vraty vstupte do spojovací chodby. Zastřelte muže s brokovnicí, projděte do slévárny a v manipulačním prostoru nalevo pod lávkou zlikvidujte tři nepřátele. Proběhněte tudy k ovládacímu panelu a stiskem tlačítka vypusťte žhavé zlato na v dálce se nacházející skupinku. Po odstřelení přeživších projděte centrem slévárny, zpacifikujte čtveřici poblíž se vyskytujících útočníků a tlačítkem nalevo u zábradlí se zbavte nepřátel pálících z protější plošiny. Otočte se o 180 stupňů, doběhněte k dalšímu tlačítku a stejným způsobem se pomocí rozžhaveného zlata zbavte další skupinky střelců. Vyběhněte na lávku, střelbou odpalte druhé filtrační potrubí a zpřístupněnými dveřmi opusťte slévárnu, likvidujíce ozbrojené komando v přilehlém koridoru. Projděte chodbou na zničenou trať, postupujte vlevo a kryjte se. Před sníženým profilem seberte ze země Longbow SR a vyřaďte ze hry chlápky za průlezem. Proplazte se pod trolejí, proběhněte na konec tratě a po likvidaci zdejších nepřátel vlezte do díry ve zdi nalevo. Přes zřícenou halu proběhněte do skalního tunelu a dále do centrály (Main Dome). Rozběhněte se vpravo a eliminujte oddíl s brokovnicemi. Pokračujte cestou dál a u schodiště klenoucího se přes cestu sejměte chlápka s raketometem. Použijte jeho Harpoon k likvidaci vojáka, pohybujícího se napravo u okna a pak si přivlastněte jeho AR4ku. Pokračujte vpřed stezkou podél vnější klenby a po likvidaci tří nepřátel opusťte oblast otvorem ve skleněné výplni.

3. Hong Kong

Vyražte vpřed a zneškodněte dvojici strážců. Přeběhněte na opačnou stranu haly, zneškodněte další dvojici a přeběhněte přes šikminu. Eliminujte obranný oddíl a vyběhněte po schodišti na opačném konci lokace. Hackněte zbraň nejbližšího vojáka a použijte ho jako štít. Postupujte podlažím a po zpacifikování pětice dalších ozbrojenců přistupte v zadní části haly k bedně s kufříkem.

Po překvapujícím zjištění se otočte o 180 stupňů a kryjíce se za kusy zdiva postřílejte útočící vojáky. U betonové přepážky zahněte vpravo a likvidujíce protivníky postupujte stezkou až k propadlé podlaze. Seskočte do jámy a vydejte se vpřed chodbou, načež zneškodněte před vámi se objevivší trojici střelců. Za rohem sejměte borce za stolem a vběhněte po šikmině do dalšího sektoru. Zlikvidujte z dálky chlápky za barikádou a co nejrychleji zastřelte vpravo za rohem se pohybujícího maníka. Sjeďte blízkým výtahem a při tom granátem potěšte pár vojáků v míjených patrech. Vystupte z výtahu, zlikvidujte dvoučlennou hlídku a pomocí o zeď opřené odstřelovačky sejměte několik vojáků na protější budově. Poté seberte poblíž ležící AR4ku a svezte se po laně. Postřílejte přeživší oponenty a přesuňte se vpravo, eliminujíce další ozbrojené muže. Dejte si pozor na týpky s MK2kou. Jakmile dosáhnete nejzazší části střechy a postřílíte zde se vyskytující nepřátele, seberte poblíž ovládacího panelu ležící AR4ku.

Seběhněte po svahu a proběhněte rovně hned poté, co vyřídíte zdejší osazenstvo. V sousední oblasti běžte vpřed a zaklekněte za betonovým kvádrem. Odstraňte střelce nalevo na protější straně střechy a další dva na vyvýšené plošině. Vyběhněte na tuto plošinu a aktivujte tlačítkem „Dračí dech", čímž zničíte

vznášedlo. Vydejte se stezkou lemovanou sloupovými lampami. Eliminujte nepřátelé v blízkosti další fontánky a zničte další vznášedlo. Postupujte ke třetí fontáně, seběhněte po blízkém schodišti a zastřelte dvojici mužů, vyběhnuvších z budovy. Vystoupejte zpět po schodech, u konce stezky seberte odstřelovačku, přistupte k červeně světélkujícímu stožáru s lanem a postřílejte část oddílu, pohybujícího se na níže položené střeše v sousedství. Po laně se svezte na střechu a po likvidaci zbytku nepřátel seběhněte schodištěm do podkroví, kde zastřelte dva ukryté muže. Dveřmi ve zdi nalevo proběhněte k žebříku a vyšplhejte na další střechu.

Vyřiďte trojici zde se vyskytujících ozbrojenců a poté kolegy v níže položené oblasti. Tudy přeutíkejte k dalšímu lanu a svezte se na střechu v blízkosti pagody. Rychle se zbavte nejbližších vojáků a kryjíce se za komíny zlikvidujte zbylé oponenty. Poté vejděte do červených kruhových dveří a po žebříku za nimi vylezte vzhůru. U vchodu seberte AR4ku, z bezpečné vzdálenosti vyřiďte čtveřici napravo na střeše se potulujících vojáků a na opačné straně střechy vstupte na schodiště. V běhu rozstřílejte početný oddíl protivníka, přičemž zvláště pozor si dejte na chlápky s raketomety. V závěru můžete zabavenými Harpoonami zneškodnit dvojici vznášedel. Sjeďte po v blízkosti ukotveném laně na další střechu a zde rozprašte další oddíl. Na sousední budově vyřiďte tři muže, vstupte do objektu, seběhněte po schodišti, projděte na opačnou stranu, otočte se vlevo a doběhněte stezkou na sousední střechu. Zlikvidujte nejbližší vojáky a vlevo od vstupu seberte pohozenou AR4ku. Při likvidaci nepřátel můžete využít hackování spínačů k vypouštění jedovatého plynu.

Postupujte napříč oblastí, přičemž se vyvarujte střelců s pistolemi Venom 200 ML, jejichž znehybňující náboje mohou být nepříjemné. Na konci střechy vylezte po žebříku ke stožáru s lanem a svezte se na další budovu. Ještě předtím můžete AR4kou vyřadit trojici zde se pohybujících mužů. Po sjezdu zlikvidujte další dva chlápky vyběhnuvší z budovy a vejděte dovnitř. V hale se zbavte nepřátel rozmístěných ve čtyřech sektorech s teleporty. K likvidaci vespod se nacházejících střelců poslouží aktivace nákladní plošiny jedním ze dvou spínačů umístěných na můstcích. Vyvarujte se při pohybu halou střelby raketometčíka a Venom-střelců. Nezapomeňte také stáhnout informace ve dvou, šipkou označených bodů na můstcích. Pak opusťte prostor dveřmi v zadní části haly.

V chodbě zlikvidujte trojici vojáků a jednoho použijte jako živý štít při vstupu do sousední oblasti. Otočte se vpravo, zastřelte přibíhající muže a seberte jednomu z nich AR4ku. Vyřiďte střelce na opačné straně prostranství. Vypořádejte se se vznášedly pomocí Harpoon, z nichž jedna leží ve druhém výklenku a další jsou opřeny u vnějšího okraje podlaží. Následně se soustřeďte na likvidaci osazenstva protější budovy, přičemž hlavní pozornost směřujte na střelce napravo. K přesné střelbě použijte po okolí poházené AR4ky. Pak seberte vpravo, u stožáru s lanem odstřelovačku a mrkněte na opačný konec lana. Na střeše uvidíte početný tým. Vyřiďte sniperkou co nejvíce nepřátel a sjeďte po laně vstříc zbytku. Najděte na střeše ležící Harpoon, sestřelte vznášedlo a vydejte se dozadu, do míst označených šipkami. Cestou seberte nějakou AR4ku. Seběhněte na jeden ze dvou prosklených koridorů a proskočte sklem dovnitř. Zastřelte hlídku, doběhněte do druhého koridoru a zde odstraňte dalšího vojáka. Vstupte do dveří v blízkosti světélkující šipky a v lázních se rozběhněte k levé zdi. Postupujte vpřed a likvidujte objevivší se útočníky. Kryjte se za překážkami a využívejte živých štítů. Pozor na střelce v patře - k jejich likvidaci použijte sniperky, ležící v zadním rohu nebo v centru místnosti. Po zneškodnění nepřátel projděte zadními dveřmi do sauny, kde postřílejte zde se nacházející gangstery. Můžete je také zavřít v jednotlivých místnostech. Znemožníte si však možnost zisku uvnitř se nacházejících předmětů. Poté co projdete saunou a následně krátkou chodbou, použijte výtah k přesunu do podlaží s Wu Li Yongem.

Zlikvidujte Yonga i bodyguardy a projděte místností do chodby vedoucí na střechu. Zde sejměte hlídku a po laně sjeďte na střechu, na níž zlikvidujte trojici vojáků. V centru se nachází několik Harpoon. Použijte je - ve vzdáleném rohu střechy - k sestřelení vznášedel a poté jimi zlikvidujte letoun Dr. No. Dávejte pozor na jím vypálené rakety a uhýbejte pohybem v horizontálním směru. V závěru ustupte před padající konstrukcí a přeběhněte po ní vstříc skupince vojáků. Po jejich zneškodnění seběhněte blízkým schodištěm do budovy a po žebříku vyšplhejte na sousední střechu. Zlikvidujte oddíl protivníka a sjeďte po laně do pozorovatelny (Observation Deck). Seberte nalevo u zdi AR4ku a na prostranství postřílejte několik žoldáků. Před útočnou helikoptérou utečte po schodišti do střelecké věže. Zde nalezenou Harpoon pošlete vrtulník do šrotu. Odložte raketomet a vraťte se do haly. Kryjte se před střelbou nepřátel a postupně všechny zlikvidujte. V závěru naskočte na vrtulník a tradá domů.

4. Midas Casino

Po instruktáži přejděte k laptopu napravo, seberte ze stolku brokovnici a vyběhněte schodištěm. Rozběhněte se halou vpravo, zastřelte muže u okna a vraťte se k převrácenému stolu, za nímž seberte raketomet. Sestřelte vrtulník a zlikvidujte výsadek. Odstraňte dva muže za barem, třetího nad schodištěm a dveřmi v jeho blízkosti vejděte do chodby. Prostřílejte se ke dveřím výtahu a svezte se dolů, kryjíce se před střelbou vznášedla. Projděte do sousedního výtahu a sjeďte dolů, přičemž dejte pozor na střelce v protější budově. Po opuštění kabiny utíkejte vpravo ke spřáteleným vojákům. Běžte dál chodbou, až narazíte na nepřátele. Zbavte se rychle raketometčíka a po likvidaci ostatních seberte ze země AR4-ku. Vpravo za rohem sejměte hlídku u dveří a vstupte do zeleným světlem označeného výtahu. Odolejte střelbě z protější budovy a poté, co zdviž zastaví, vběhněte do chodby, v níž probíhá divoká přestřelka.

Rozběhněte se doprava, postřílejte nepřátele, seberte AR4-ku a zlikvidujte skupinu střelců za vzdálenou barikádou. Poté tudy proběhněte k trojici výtahů. Na konci chodby, po odražení přibíhajících vojáků, vstupte na schodiště a v jeho spodní části zastřelte stráž. Probojujte se hernou a vzadu sejměte Thorsona. Pomohou vám granáty. Použijte pak jeho Predator MG k odstranění zbylých nepřátel a seskočte dírou v podlaze. V kori-

doru postřílejte čtveřici oponentů a likvidujíce další, proběhněte do sousední části kasina. Zde se zbavte vznášedla a vypořádejte se zdejšími ozbrojenci. Vzadu pak sejděte ke dveřím, jimiž vstupte do místnosti s početnou osádkou. Přesuňte se ke dveřím nalevo, zlikvidujte zde se nacházející vojáky a odstraňte zbytek oddílu na opačné straně haly. Pozor na střelce nahoře za okny. Po eliminaci nežádoucích elementů projděte vchodem uprostřed stěny do služebního koridoru.

Vyběhněte po schodišti do chodby se zříceným potrubím a spínačem na stěně pusťte elektrický proud do kaluže. Tím byste měli odstranit přicházející nepřátele. Postřílejte přeživší a na konci chodby vyběhněte po schodech. Sejměte hlídku u vchodu do haly a poté zastřelte napravo se pohybujícího muže s AR4-kou. S ní zlikvidujte útočníky v nižším podlaží a sejděte schodištěm nalevo. Otvorem u automatů projděte do další části objektu. Vypořádejte se s obránci a seběhněte po schodech do následující sekce. Schovejte se za ruletou, zbavte se střelců na ochozech a poté vyřiďte muže, nacházející se v herně. Po likvidaci všech seskočte do díry v podlaze a projděte tunelem k trezoru. Cestou eliminujte odpůrce, kryjíce se před jejich střelbou. V trezoru otevřete vrata pomocí panelu u okna a zbavte se stráží. Využít můžete kulomet nad vchodem, a to jeho hacknutím. V sousední oblasti zlikvidujte pěšáky a ve skladu Pittmana. Otevřete vrata č. 2 ovládacím panelem u okna a nově získanou zbraní Pittmana postřílejte první vlnu obránců. Uvnitř skladu dejte pozor na Armstrongovy bodyguardy vybavené MK2-kami. Jednu takovou můžete nalézt i v ostatcích první várky útočníků - s její pomocí by porážka Armstronga neměla být problém (výborně poslouží i Predator). Až bude po všem, otevřete třetí vrata a s pomocí hacknutého kulometu a vhodné výzbroje (Predator, Harpoon) odstraňte přiběhnuvšího Chappella s doprovodem. V posledním skladu zastřelte Bartha a jeho ochranku. Otevřete čtvrtá vrata a vstupte do centrální místnosti s Omenem. Odolejte útokům v chodbě okolo se pohybujících nepřátel a k jejich likvidaci použijte na zemi u zdi ležící zbraně. Hlavně se kryjte přikrčením ve výklencích ve zdi. Jakmile se objeví hláška, že Omen byl ochráněn, přeběhněte do středu místnosti a aktivujte jej.

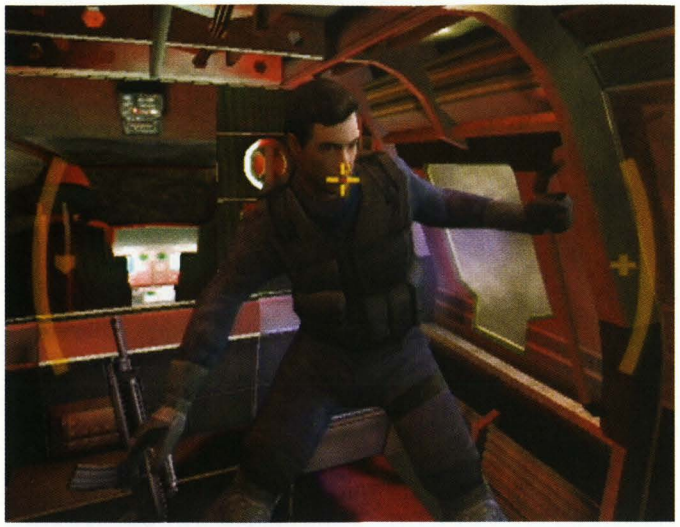
5. Hoover Dam

Vběhněte do tunelu a nad schodištěm zlikvidujte trojici vojáků. Dveřmi nalevo vejděte k žebříku a vylezte vzhůru. Na konci chodby projděte dveřmi na plošinu se sniperkou. Zlikvidujte s ní tři muže ve spodní části haly. Zastřelte nejblíže se pohybující hlídku z trojice v okamžiku, kdy se otočí a půjde vaším směrem. Poté eliminujte stráž u zadní stěny. Nakonec zastřelte chlápka ve vzdáleném rohu nalevo. Nyní sundejte muže procházejícího pod vámi, slezte po žebříku, přejděte k bednám u stožáru nalevo a všimněte si zprava přicházejícího Volkera s poskoky. Zlikvidujte ho střelami do hlavy, uchopte jeho AR4-ku a kryjíce se za bednami se prostřílejte na opačnou stranu haly, kde žlutým výtahem vyjeďte vzhůru. Odstraňte na lávce se pohybující muže a pak i zbytek nepřátel ve velíně. Uvnitř řídícího střediska vylezte po žebříku a chodbou, stráženou chlápkem s brokovnicí, vyběhněte na prostranství. U zábradlí seberte MK2-ku a sestřelte vznášedlo. Eliminujte komando na schodišti vlevo, vyběhněte po schodech, sestřelte vznášedlo poletující napravo a postupujte dál po ochozu, až na konci narazíte na žebřík. Zastřelte útočníky na schodech před vámi, zlikvidujte nepřátelský letoun a vyběhněte po schodišti.

Po dalším žebříku vyšplhejte o úroveň výše a utkejte se s týmem Rathboneho. Železnými vraty nalevo vejděte do objektu, nakoukněte do otvoru v podlaze a nasypte to do

Kilnera. Seskočte do místnosti a zlikvidujte zbytek nepřátel. Dveřmi v jednom z rohů opusťte oblast, v sousední chodbě zastřelte chlápka s brokovnicí a dveřmi na opačné straně koridoru vstupte do řídícího centra. Seběhněte po schodišti nalevo k lanu a svezte se k hromadě beden. Zpoza nich postřílejte dotěrné útočníky a pak se opatrně vydejte k protějšímu konci skladu. Dávejte pozor na ukryté nepřátele a vzadu na jeden z tanků. K jeho zničení použijte Harpoon, ležící na zemi u hromady beden poblíž tunelu. Doběhněte pak tunelem k první barikádě. Seberte před ní pohozenou odstřelovačku a eliminujte některé z nepřátel u vzdálenějšího zátarasu. Zbytek oddílu zlikvidujte zblízka, včetně leadera Kovacse. Posbírejte AR4-ky a vejděte vchodem nalevo ke schodišti, po němž seběhněte k východu z objektu.

Venku sejměte dva muže vpravo na schodech a střelbou do barelů na poblíž visící plošině vyřaďte ze hry odtud pálící střelce. Vyběhněte po schodech, odpravte zevlouna a kryjte se za barely u zdi. Opatrně, přesnou střelbou zlikvidujte členy Rackhamova komanda, nacházejícího se na konci ochozu a vchodem poblíž jeho pozice projděte k žebříku. Vyšplhejte vzhůru, postřílejte nepřátele na schodišti a přesuňte se na jeho horní konec. Zde zlikvidujte ukrytou hlídku, otočte se směrem ze schodů a střelbou do výbušných barelů odstraňte skupinu na lanovce před hrází. Použijte další žebřík a zaklekněte za zídkou. Zlikvidujte trojici střelců vzadu na věži a přeběhněte vpřed ke kontejnerům. Zpoza nich postřílejte



zbytek nepřátel na schodišti a doběhněte k žebříku. Vyšplhejte na věž, vstupte do dveří a proběhněte koridorem k výtahu.

Vyběhněte na ulici a zaklekněte za vrak automobilu. Zneškodněte oddíl blížící se podél zdi napravo, v blízkosti bílého auta, poté se přesuňte za toto vozidlo a poblíž ležícími Harpoonami zničte nedaleko postávající tank a transportér. Postupujte po hrázi a využívejte vraků k úkrytu před střelbou. Ke zničení těžké techniky využijte v okolí poházené raketomety a MK2-ky. Na konci úseku zastřelte ve výklenku ukrytého vojáka a sestřelte vrtulník. Po žebříku slezte do koridoru, v němž eliminujte dvojici nepřátel. Na opačném konci vylezte vzhůru a bleskově zaklekněte. K ustání nepřátelského útoku pěchoty využijte magnetický štít. Po zlikvidování střelců se vydejte dál po hrázi, využívajíc stejnou taktiku jako dříve. Kryjte se za vozidly a v případě potřeby se chraňte štítem. Přibližně na půli cesty můžete na cestě sebrat sniperku, se kterou snáze zlikvidujete vzdálené vojáky. Rozstřílejte poslední obránce a svezte se výtahem. Postupujte vpřed chodbou a likvidujte nepřátele, přičemž se kryjte za sloupy. Na konci koridoru seberte leaderův Predator a vstupte skrze komoru do tunelu.

Nalevo v kolejišti eliminujte nepřátelskou pěchotu a MK2-kou, ležící v tunelu, sestřelte vrtulník. K tomu můžete dodatečně použít i Harpoon ležící venku u zábradlí. Pak se prostřílejte na levý konec tratě, kde vchodem nalevo vejděte do budovy. Seběhněte schodištěm do strojovny. Zastřelte chlápka s Predatorem a jím vybaveni proběhněte strojovnou, likvidujíce vše živé. Na opačném konci projděte dveřmi napravo a v chodbě nad schody zlikvidujte tři odpůrce. Za rohem zastřelte čtvrtého a vyšplhejte po žebříku. Vybaveni štítem sešplhejte do spodní části haly a likvidujíce zde se nacházející vojáky postupujte vpřed, kryjíce se u zdi. Jakmile vyřídíte vespod se nacházející mužstvo, eliminujte nepřátele v hořejší úrovni a poté se vydejte po kolejích skrze vrata v pravém zadním rohu haly. První sektor nebude problematický, zato v dalších dvou musíte být velmi opatrní a dávat si pozor na střelce z výše položených pozic. Jakmile se probojujete do zadní části třetího sektoru, můžete si dát pauzu.

Vběhněte do haly a schovejte se před palbou za bedny poskládané napravo. Zlikvidujte útočníky, včetně Caranga. Po jeho likvidaci přivolejte výtah a zastřelte přiběhnuvší hlídku. Nasedněte na plošinu, aktivujte zdviž a odstřelte přibíhající stráže. Při cestě vzhůru se kryjte před střelbou. Na vrcholu se rozběhněte vlevo ke stěně a seberte ze země sniperku. Zbavte se střelců na opačné straně haly a uvolněte bombu. Eliminujte zbylé nepřátele a vchodem v zadní části oblasti projděte k šachtě se žebříkem. Slezte dolů a tunelem se vydejte vlevo, vstříc padajícímu zdivu a několika útočníkům. Zneškodněte je postupně, využívajíce jejich zbraní a na konci tunelu sejměte finální hlídku s rotačákem. Východem napravo opusťte tunel a svezte se výtahem na rande s Xenií Onatoppovou.

Vyběhněte na ulici, najděte Harpoon a nasypte to do Xenie. Pak ji dorazte několika výstřely z jakékoliv zbraně. Přitom uhýbejte před jejími Venom kulkami.

6. The Octopus

Zaregistrujte AR4-ku opřenou o zeď a použijte chlápka před vámi jako štít. Střelbou, případně pomocí magnetického pole eliminujte zbylé nepřátele a pak zneškodněte oddíl ve vedlejší oblasti. Vyběhněte po schodišti vstříc dvojici útočníků a zbavte se dalších u dveří nad schody. Projděte do výtahu, v nižším poschodí jej opusťte a vstupte do oblasti, v jejímž středu se nachází zajímavá konstrukce. Až vstoupíte na nejbližší stezku, vyběhnou z okolních kójí do jednotlivých sektorů po obvodu lokace skupinky nepřátel. K jejich likvidaci využijete nejlépe AR4-ku (kterou jste si přinesli z přístavu) a MK2-ku, ležící na zemi před výtahem. Dobře se kryjte za sloupy a přepážkami a sbírejte výzbroj a výstroj zastřelených nepřátel. Pak projděte dveřmi do kabiny další zdviže a sjeďte o poschodí níže. Vstupte do haly, sejměte vlevo se pohybující hlídku, seběhněte po schodech do uličky a hackněte nástěnný kulomet. S jeho pomocí zneškodněte v okolí se nacházející vojáky a druhým schodištěm vyběhněte nahoru. Zlikvidujte nepřátele v obou polovinách haly a poté hackněte vzdálený ovládací panel. Po můstku přeběhněte k východu, projděte do úzké chodby a na jejím konci vejděte do sálu, v němž nalevo postřílejte skupinku ozbrojenců. Hackněte nástěnný kulomet a vyčkejte, až se v blízkých dveřích objeví dva další muži. Zastřelte je, přivlastněte si jejich zbraně a zlikvidujte zbytek oddílu, nacházející se vespod sálu. Zmíněnými dveřmi vstupte do malé místnosti s automatem. Položte na zem AR4-ku, aniž byste si nechali zavřít dveře a doběhněte si zpět do spodní části sálu pro zde ležící Mag-Rail.

Kupte si v automatu výbušniny a Mag-Railem zlikvidujte přes zeď několik cílů v sousední hale. Pak do ní vběhněte s AR4-kou a postřílejte zbylé nepřátele. V zadní části použijte automat a skrze dveře za ním vstupte do výtahu. Svezte se ke stanovišti ochranky a po eliminaci početného oddílu nepřátel sejměte leadera Netherbyho. Blízkým východem vejděte do koridoru, na jehož konci vstupte do místnosti připomínající výtah. V následující místnosti zneškodněte uvítací tým, přičemž se můžete krýt za stolem u vchodu.

O stůl opřený Mag-Rail přijde vhod. Urychleně zneškodněte střelce s MK2-kou dole v zadní části haly a poté se prostřílejte ke dveřím, jimiž vstoupíte do skladu s bankovkami. Postřílejte v uličkách se pohybující hlídky a východem vzadu opusťte sklad. Projděte do haly, zlikvidujte přibíhající vojáky a zaklekněte za blízkou bednou. Hackováním spínačů aktivujte propadliště a spolu s použitím střelných zbraní zneškodněte veškerý odpor. Pak v zadní části haly proběhněte komůrkou a v prostoru za ní postřílejte strážné. Zbavte se přiběhnuvší skupinky a dveřmi nalevo projděte do velkého skladiště. Sejměte chlápka před vámi, druhého nahoře na kontejneru a prostřílejte se na konec skladu. Kryjte se za bednami a nezapomeňte včas sejmout vybíhající útočníky a střelce v horních částech skladiště. Východem opusťte sklad a zbavte se několika vojáků v místnosti s fontánou. V následující lokaci postřílejte několik chlápků u vchodu a zlikvidujte střelce nad schody v horním podlaží. Napravo v přízemí seberte Predator a vyběhněte schodištěm vstříc v patře rozptýlenému oddílu. Zbavte se útočníků, využívajíce terénní překážky ke krytí a v případě potřeby použijte speciální techniky. Poté projděte dveřmi poblíž zděného monumentu do koridoru, jimž doběhněte k proskleným dveřím. Hackněte ovládací panel skrze sklo a projděte do haly s centrálním počítačem, na místo označené šipkou.

Rozběhněte se do výklenku napravo a cestou zastřelte před výklenkem se pohybujícího muže. Jakmile vyřídíte nejblíže se pohybující nepřátele, hackněte dvojici kulometů, umístěných po stranách haly. Pak zneškodněte ostatních „obyvatele" oblasti. Pomoci vám může hacknutí dalších dvou kulometů. Poté stáhněte z počítače souřadnice Krabího ostrova a zneškodněte přibíhající vojáky. Krýt se můžete za podstavcem počítače. Ve finále sjeďte výtahem ve středu oblasti. Hned, jakmile opustíte kabinu, zastřelte hlídku nahoře. Pak zlikvidujte zbytek posádky, k čemuž můžete využít nástěnný kulomet. Až opustíte oblast východem v její vyvýšené části, ocitnete se v několikapatrové hale. Kryjte se a po likvidaci osazenstva přízemí výtahem v zadní části haly vyjeďte do druhého podlaží.

Pobijte všechny zdejší vojáky i ty v ostatních patrech a pak - po oběhnutí poschodí - proběhněte skrze malou místnost do strojovny. Zneškodněte oddíl nepřítele a projděte do další několikapatrové haly. Zpacifikujte zdejší „personál", mimo jiné pomocí panelů s ovládáním elektrických polí v rozích jednotlivých pater a výtahy se přemístěte postupně až do třetího podlaží, odkud dveřmi v boční zdi odejděte do následující oblasti. Likvidace vojáků by zde neměla být oříškem. Pozor si ale dejte na pohybující se písty, které mohou ublížit. Na opačné straně se nachází východ, jímž se dostanete do další strojovny. Zde se vypořádejte s nepřáteli vedenými Zhukovem. Přes dvojici dalších oblastí, podobných dříve navštíveným, se ocitnete v sálu s hologramem. Kupte si v automatu instruktáž a projděte k výtahu, kterým se svezte dolů. Vstupte do místnosti s ochozem po obvodu. Kryjte se za středovou konstrukcí a zničte Amblera i s jeho vojáky. Pak na protější straně vejděte do haly s početnou skupinou ozbrojenců v čele s Witherem. Po jeho eliminaci mu seberte Mag-Rail, v následující oblasti jím odstřelte chlápka nad vámi a eliminujte zbylou osádku přístaviště, potažmo pak i přiběhnuvší posily, načež vstupte na místo, označené šipkou.

7. Crab Key

Vyražte po molu k mostu a cestou zneškodněte obránce, včetně vznášedla. Stiskem bližšího spínače a hacknutím vzdáleného spusťte most a prostřílejte se na jeho opačný konec. Sestřelte hlídku vlevo na lodi a zlikvidujte zbytek oddílu. Vyvarujte se Venom-střelců, pozor na granáty a dobře se kryjte za kontejnery ležícími v okolí. Jakmile rozprášíte oponenty, včetně dalšího vznášedla, vejděte dveřmi na konci mola do objektu. Vstupte do haly, kde vyřaďte ze hry Hammersmithovo komando, a východem nad schody na konci skladu jej opusťte. Likvidujíce hlídky, vyběhněte po schodišti do řídícího stanoviště, kde po eliminaci dvojčlenného „personálu" spínačem otevřete bezpečnostní dveře. Seběhněte po schodech a cestou zastřelte několik nepřátel. Po vstupu do dveří nalevo se v prostoru dalšího skladu kryjte za kontejnery a prostřílejte se na opačný konec, kde seberte Predator nebo AR4-ku. Na venkovním prostranství odolejte útočníkům a vstupte vraty na opačné straně plácku na nádvoří před molem. Zničte vrtulníky a rychle se zaměřte na Hooda s parťákem, kteří vyběhnou ven. Vejděte týmž vchodem na stezku vedoucí k výtahu, sjeďte dolů a opačnou stranou vstupte do dolu.

Prostřílejte se úvodní jeskyní a na prostranství za ní vyřiďte pár zelenáčů. Kryjíce se před palbou se přesuňte doleva, podlezte náklaďák a sjeďte po laně k protějšímu svahu. Ze střechy postřílejte nepřátele pod vámi a zejména se zaměřte na raketometčíka. Seběhněte dolů po schodišti, likvidujíce dalšího vojáka s Harpoon a od věže se vydejte k dalšímu stožáru s lanem. Svezte se k sousední věži, eliminujte protivníkovy muže a v závěru i dvojici vznášedel. Další slanění. Jakmile se prostříliíte k zásobníku s Kobaltem, odeberte Predator jednomu z mrtvých a umístěte nálož u nádrže. Pak rychle přeběhněte k náspu pod obranným postem nepřátel, kteří po vás začnou pálit. Postupně zneškodněte všechny útočníky i leadera Snella a vchodem

poblíž vejděte do tunelu. Proběhněte jím, likvidujíce malý oddíl a na prostranství zaklekněte vlevo za zídkou u stezky. Prostřílejte se oblastí, využívajíce propadlišť a zbraní nepřátel. Po souboji s vrtulníky rozprašte Crossův oddíl a vyzbrojeni jeho Predatorem vstupte do další sekce. Po procházce tunelem zastřelte rychle přibíhajícího na plac Morrova s raketometčíky. Kryjte se za zdí a nepřátelskými Harpoonami zničte dva poblíž stojící tanky. Pak přeběhněte ke vchodu v pozadí.

Proběhněte tunelem k řídícímu centru a po likvidaci stráží vypněte satelitní obranu. Eliminujte Fletcherovo komando a vraty, kterými přiběhlo, vstupte do koridoru. Zneškodněte hlídku, ve druhé části koridoru se zbavte zbytku nepřátel a jejich zbraně (Predator, MK-2) použijte ke zničení Noova letounu. Poté projděte do chodby vedoucí k reaktoru. Obíhajíce dokola likvidujte vojáky a hackujte spínače po obvodu reaktoru. Ve finále sejměte Dr. No, přičemž jej bezpečně sejmete střelbou z Mag-Railu skrze podlahu, a to ze spodní části reaktoru. Odtud pak tunelem odejděte k letounu, ve kterém opusťte nebezpečný ostrov.

8. Volcano Lair

Přeběhněte k výtahu, svezte se a seberte u stolu ležící „Omen XR". Kryjte se za zdí u vchodu a magnetickým polem zlikvidujte Ironsova parťáka. Uhýbajíce před palbou, sejměte Ironse, načež eliminujte dvojici střelců ve spodní části haly. Seběhněte k úzkému schodišti a v oblasti za ním rozprašte oddíl ozbrojenců. Opusťte oblast východem na opačné straně a v koridoru se zbavte Steeleho s kumpány. Projděte dveřmi na konci chodby a vyběhněte po schodech. Na malém plácku zlikvidujte nepřátele, hackněte kulomety a vyčkejte, než postřílí oponenty v zadní části lokace. Poté v těchto místech seběhněte do chodby a zastřelte směrem od vás odcházející individuum. Odstraňte další dva muže, leadera Flinta a výtahem poblíž sjeďte do vězeňského komplexu.

Vběhněte do haly, skryjte se vlevo za ovládacím panelem a zelektrizováním plošiny se zbavte několika útočníků. Eliminujte zbytek nepřátel a výtahem napravo vyjeďte vzhůru. Dveřmi na konci lávky projděte do spojovací chodby a po likvidaci dvou skupinek ozbrojenců vejděte do další sekce věznice. Zastřelte Omenem XR stráž napravo. Pokud se zadaří, mohli byste na dálku ve sniper-módu sejmout další dvě hlídky, přecházející na konci spodní sekce. Pak sjeďte výtahem na konci ochozu a prostřílejte se za ovládací panel. Obdobně jako v předešlé sekci eliminujte stráže a přeběhněte po plošině k východu v zadní části haly. Vstupte do třetí části vězení, kde zlikvidujte strážné, včetně Leadera Naylora. V následujícím koridoru se zbavte dvojice vojáků a v sousední místnosti hackněte bezpečnostní systém.

Proběhněte chodbou do řídícího centra a s pomocí spřátelených vojáků zbavte testovací oblast nepřátel, vedených Cordem. Po zabezpečení první zkušebny projděte spojovací chodbou, likvidujíce skupinku vojáků a stejným způsobem jako v případě první testovací oblasti vyčistěte druhou. Projděte do dalšího koridoru a od vchodu zastřelte nalevo se pohybující hlídku. Odstraňte i další vojáky a eliminujte nepřátelský odpor ve třetí testovací oblasti. Zvláště si dejte pozor na Roarka a střelce s Omeny XR. Po úspěšném zabezpečení oblasti projděte chodbou a připravte se na těžkou překážku v podobě silně hlídaného sálu.

Vstupte dovnitř, bleskově to z Omenu XR napalte do před vámi procházejícího Denta. Přibíhajícího žoldáka sejměte použitím magnetického pole a kryjte se za sloupy, případně za zábradlím ve středu oblasti. Postupně se zbavte vojáků v hale, nevyjímaje leadery Pikeho a spol. Seběhněte pak dolů ke křeslu, kde stáhněte Omen Virus. Dveřmi v pozadí opusťte sál a koridorem doběhněte do další tvrdě strážené oblasti. Bleskurychle vyřaďte ze hry dvojici MK-2 střelců nalevo a pak pobijte zbytek nepřátel nacházejících se poblíž. Prostřílejte se po obvodu haly až k výtahu. Sjeďte dolů, vejděte do dveří napravo a projděte do chodby, jež vás zavede k dalšímu výtahu. Svezte se a zlikvidujte hlídku v úvodní místnosti. Pak projděte zasedačkou do prostoru řídícího centra. Prostřílejte se po obvodu k poslední barikádě a pár metrů před ní vstupte dveřmi napravo do další zasedací místnosti. Velkými železnými vraty vběhněte do zad dvojici vojáků, jdoucích koridorem. Zbavte se jich a stejně naložte i s dalšími. Východem na konci opusťte koridor a skrze hlídku v další zasedačce se probijte do druhé kruhové oblasti. Stejně jako dříve se přemístěte do místnosti vpravo, na konci cesty a za ní se probijte koridorem do zasedačky, za níž se nachází finální kruhová hala. Výskyt ozbrojenců v této oblasti je abnormální a k úspěšnému ovládnutí prostoru zde vede rozvaha a přesná střelba. Ihned, jakmile vstoupíte dovnitř, sejměte borce napravo (můžete ho také použít jako živý štít). Pak eliminujte postupně všechny vojáky v oblasti, přičemž se vyhýbejte delším přestřelkám. K oslabení štítů leaderů poslouží vhodně vržené granáty - pak stačí už jen pár přesných střel. Po zajištění oblasti se chodbou prostřílejte až na konec, kde se staňte svědky Goldfingerova konce.

Julius Rácz

Vychází 15. 12. 2004

Chladnokrevně

Rafinované podfukářské drama Jamese Foleyho

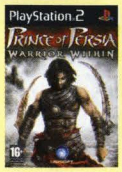
Fanfán Tulipán

Remake jednoho z nejslavnějších romantických filmů všech dob

Prince of Persia: Warrior Within

Princ je tentokrát drsnější než minule, ale i tak se vám bude hodit náš návod.

INFO



■ **VYDAVATEL:** UbiSoft ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** UbiSoft Montreal ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Tohle pokračování je mnohem temnější a propracovanější než jeho předchůdce.

Prolog - Loď

Shlédněte úvodní videosekvenci a připravte se na krátký tutoriál, jenž vás naučí základním způsobům boje a pohybu. Po zneškodnění všech nepřátel na palubě jich zlikvidujte pár v podpalubí. Pokračujte chodbou, až se přesunete na můstek (záď) lodi, kde vás čeká první boss - šéfka nepřátelských sil. Vypořádejte se s ní za pomocí tzv. counter útoků (protiútok - držte kryt, a v okamžiku výpadu protivníka stiskněte △).

Kapitola 1. - Vstup do pevnosti

Zlikvidujte několik vran a vyšplhejte po ruinách k fontánce. Tyto fontánky slouží jako savepointy, takže uložte hru a šplhejte dále. Zabijte pár dalších havranů a pokračujte dále přes římsy, zdi a sloupy až k truhle. Prolezte pod vraty a zneškodněte několik protivníků. Podél zdi překonejte propast, vyskočte na plošinu a skoncujte s nepřáteli. Dojděte k železným vratům, vyšplhejte přes zeď nalevo a rozsekejte čtyři soky. Poté se vraťte zpět k vratům a uličkou vlevo se dostanete k fontáně. Pokračujte přes prolákliny dále k mostu a poperte se s přízrakem. Po několika úderech se přesune výše, vyskákejte tedy mezi dvěma sloupy nalevo a znovu se s ním poperte. Znovu k němu vyskákejte s využitím říms a sloupů nad vámi a zabijte ho. Vezměte meč a vyběhněte přes tlačítko po zdi. Za dveřmi se po zdi dostanete k závěsu, po němž sklouzněte dolů. Po boji vyšplhejte na sloup u kruhu veprostřed síně a přeručkujte na železnou plošinu. Přes zeď a římsu pokračujte do druhé části sálu a proběhněte chodbami až ke studánce. Shlédněte videosekvenci, načež se naučíte novému kouzlu Recall (umožní vám napravit chyby - držte L1 a vrátíte se v čase).

Kapitola 2. - Stíhání dívky v černém

Jděte chodbou dále, projděte mezi pastmi, přeběhněte po zdi a vyhněte se ozubeným kotoučům. Zabijte hrstku nepřátel, po sloupu vyskákejte do 1. patra a přeručkujte do druhé části. Přeběhněte po zdi, sklouzněte se po závěsu dolů a rychle vejděte do dveří. Zlikvidujte pár havranů, projděte přes můstek a kolem pastí jděte na konec chodby. Tam vás čeká souboj se dvěma přízraky. Poté vystoupejte po schodech a zabijte nepřátele u brány. Za nástrahami přeskočte na druhou stranu, chyťte se římsy a vyskočte o dvě patra výše. Poté přeručkujte na druhou stranu a přeskočte propast s bodáky. Zabijte osamělého hlídače a přes zeď se dostanete až do velkého sálu, kde rozsekejte nepřátele. Od fontánky před vámi se vraťte přes propast, vyšplhejte po stupních napravo a skočte na sloup naproti. Přes sloupy se dostanete na plošinu naproti. Vyskákejte až nahoru, přeběhněte po stěně nalevo a odrazte se na balkón. Vypořádejte se s nepřítelem a jděte dále chodbou kolem pastí až k žebříku. Slezte po něm dolů, zabijte protivníka, přeběhněte po zdi kolem přes past a sklouzněte po dalším žebříku. S využitím římsy skočte na další žebřík, jenž vede až dolů k nepřátelům. Proběhněte chodbou až k fontánce a běžte dále přes nástrahy. Po krátké videosekvenci vás čeká boj. Potom přijde pár akrobatických kousků. Rozhoupejte se na nejnižší tyči, přeskočte na druhou a přeručkujte do levé části. Odtamtud vyskočte na balkón a zabijte nepřítele. Přejděte trám nalevo a zneškodněte další dva soky. Pokračujte přes tyče a trám až na balkon. Zabijte ninju, pokračujte dále na římsu naproti a z ní přeskočte na balkón. Zabijte protivníka a po závěsu sklouzněte o jedno patro níže. Vypořádejte se s ninjou na trámu, vyskákejte nahoru a přeskočte na balkón. Rozsekejte oba dva protivníky, seberte zbraň a přeskočte na římsu naproti. Sestřelte ninju, uprostřed zatáhněte za hrazdu a pokračujte na balkón. Po dalším boji přeběhněte po stěně a závěsu dolů. Projděte sálem a chodbou až k převisu. Sklouzněte do poloviny závěsu, odrazte se a po trámech se dostanete k fontánce.

Pak se pusťte do boje s bossem. Využívejte counter útoků a nenechte ji oddechnout. Až ji zabijete, vylezte na spadlou skálu, přeskákejte po římsách a tyčích až nahoru k lanu a rozhoupejte se na druhý konec k fontánce. Běžte na kraj rozbořeného mostu, spusťte se a přeskákejte na druhou stranu. Odtud přes tyč nalevo a římsy vyšplhejte na balkón. Vylezte po lanu nahoru a přeskočte na hrazdu. Zpět na lano, spusťte se na zem a po stěně přeběhněte na protější stranu. Za pomoci lana přeskočte na balkón. Aktivujte tlačítko nad bodáky a proběhněte dveřmi. Rozsekejte skupinku ninjů a po římsách a tyčích vyšplhejte nahoru. Proběhněte přes bodáky a rychle se vyšvihněte na římsu. Odtamtud přes tyče (s odrazy od zdi) na další římsu nad vámi, přeskočte na římsu na protější straně a pokračujte dále chodbou. Opět s pomocí lan překonejte propast. Prokličkujte mezi pastmi a dojděte k fontánce. Poté zaktivujte tlačítka na zdech v pořadí, na něž musíte přijít sami (kombinace se pokaždé změní). Vstupte do portálu a naučíte se další užitečné kouzlo - Eye of the Storm (tj. zpomalení času při stisku L1).

Kapitola 3. - Dosažení komnaty přesýpacích hodin

Od fontánky projděte chodbou kolem pastí a slezte až k tlačítku na zemi. Stoupněte na něj a ve zpomaleném módu proběhněte pode dveřmi na konci chodby. Zabijte dva nepřátele a skočte dolů. Najděte si cestu podél stěn (využijte převisů, říms a lana) až k plošině v opačném rohu sálu. Odtud seskočte na větev, pak na sloup a přes závěs na trubku pod vámi. Pak další trubka a z té seskočte na plošinu dole. Utkejte se s protivníky a jděte dále po stupních napravo. Vyskákejte mezi zdí a sloupem - nahoře přeručkujte a pokračujte přes trubku až k fontáně. Postupujte dále přes propast, vylezte z pevnosti a utíkejte před démonem. Za rohem přeběhněte zeď a přeskákejte po tyčích na druhou stranu. Chodbou jděte dále, přeběhněte po stěně a odrazte se na sloup. Z něho skočte na balkon, proběhněte podél zdi a závěsu a spusťte se dolů. Do druhé části síně se dostanete stejně jako v první kapitole. Poté znovu utíkejte před démonem podél stěn a doběhněte za vodní stěnu. Vejděte do portálu a stejnou cestou zpět dojděte do sálu. Pokračujte podobně jako dříve ke schodišti do chrámu. Jděte dále, vyšplhejte nahoru a postupujte až do místnosti se sloupy. Přeskočte propast a dojděte k fontáně. Vyběhněte po schodech mezi pastmi, až dojdete k velké propasti. Přeběhnete po pravé zdi, chytněte se římsy za rohem a přeskočte na protější stranu. Postupujte po římsách dále až na druhou stranu propasti a vyhněte se ozubeným kolům. Až dojdete k žebříku, vylezte na něj a přeskočte na protější zeď. Tím se otevřou padací dveře, pod kterými rychle proklouzněte a dojděte k fontáně. Shlédněte videosekvenci a obdržíte Serpent Sword - ten Vám poslouží nejen jako zbraň, ale také jako klíč v sálu se čtyřmi sloupy.

Kapitola 4. - Získání přístupu k věžím

U dveří vyšplhejte na levou zeď a pokračujte pode dveřmi cestou zpět z chrámu až do síně se čtyřmi sloupy. Vložte meč do zámku uprostřed. Otočte pákou tak, aby vyjely sloupy ke dveřím nahoře, přeskočte k fontáně a podél stěny nalevo se dostanete na první stupeň. Vyskákejte až na nejvyšší stupeň a projděte dveřmi. Aktivujte páku na zdi, s využitím zpomaleného módu přeběhněte po zdi a prokloužněte pode dveřmi. Vyskákejte po zdech na římsu, pokračujte přes žebřík a nahoře přeskočte na plošinu s posuvnými kvádry. Proběhněte mezi nimi až k fontáně. Zneškodněte nepřátele a po římsách sešplhejte dolů. Zabijte další nepřátele, až na vás vyběhne obr. Sekejte ho zezadu do nohou - až padne na kolena, vyskočte mu zezadu na hřbet a bijte ho hlava nehlava. Jakmile po vás po chvilce chmátne, vyhněte se a bijte ho dál, až chcípne a vám se otevřou dveře.

Projděte jimi, dejte se doleva a aktivujte tlačítko na zdi. Vylezte na kvádr, který vyjel, a vyšplhejte na římsu k fontáně. Běžte po trámu (před kyvadlo) a přeskočte na druhou stranu. Po likvidaci několika protivníků přeskákejte po pohyblivých sloupech až k tlačítku na zdi. Po aktivaci rychle přeběhněte na zeď, jež se pohnula, přeručkujte ji a rychle skočte k páce. Pákou si otočíte tyč, s jejíž pomocí se dostanete na pohyblivou tyč vedoucí na náhorní plošinu. Zbavte se protivníků, ode dveří vyskočte na hrazdu a přeskočte na objevivší se plošinu před vámi. Zneškodněte nepřátele a z trámu přeskočte na balkónek. Přeručkujte doprava, vyšplhejte k jeho vrcholu a opět po rukou přelezte na druhou stranu. Zde se spusťte na balkónek. Zabijte nepřítele (vezměte si jeho zbraň), vylezte po žebříku a přes římsy se dostanete na tyč. Zhoupněte se na pohyblivou stěnu a skočte na plošinu. Otočte pákou a přeskočte na další tyč. Až se kolo zastaví, skočte na něj a nechte se převést na druhou stranu a přes tyč se dostanete k dalšímu tlačítku. Zabijte protivníka na zdi hodem druhé zbraně; po aktivaci tlačítka přeběhněte po stěně a skočte na otočné prkno. Nechte se převést na druhou stranu a přeručkujte na balkónek. Zlikvidujte psy a vyskočte na hrazdu. Pokračujte na plošinu a přes mrtvoly dojděte k trámu. S využitím zpomaleného módu přeskočte mezi kyvadly na druhou stranu a po římsách vylezte nahoru.

OVLADANI

CO JE CO

- **Levý analog »** Pohyb
- **Pravý analog »** Otáčení kamery
- **L1 »** Použití Moci
- **L2 »** Oddálení kamery
- **R1 »** Kryt, běh po zdi, akce
- **R2 »** Přiblížení kamery
- **Čtverec »** Výpad zbraní v levé ruce
- **Trojúhelník »** Výpad zbraní v pravé ruce, chytačka
- **Kolečko »** Spuštění z okraje
- **Křížek »** Skok, kotoul

Postupujte skrze pasti, aktivujte tlačítko na stěně a dojděte k fontáně. Jděte dále ke skupince nepřátel, aktivujte tlačítko a vyskočte z kvádru na lano. Zhoupněte se na most a vyřiďte dva soky. Dejte se doprava a podél zdi (skrz kolo) přeběhněte k nepříteli. Zabijte ho, proběhněte po zdi skrz druhé kolo a v půli cesty se odrazte na protější sloup. Dále po sloupech přeskákejte až k páce, otočte jí a skočte na plošinu, jež vás vyveze nahoru. Poté přeběhněte po zdi nalevo a pomocí odrazů mezi stěnami vyskákejte nahoru. Zneškodněte obra a pokračujte odbočkou vpravo, kde se rozeběhnete po zdi, zneškodníte protivníka na stěně a přes lano se dostaňte k jezírku. Poté musíte pomocí kotoulů podbíhat lopatky a u uzavřených dveří napravo vyskočte na hrazdu. Pokračujte dále do dveří, které se vám otevřely, a přes mrtvoly a pasti se dostanete k fontánce a dalšímu portálu. Aktivujte čtyři tlačítka v různém pořadí a vstupte do portálu. Naučíte se nové schopnosti Breath of Fate, což je útok na několik nepřátel současně (při krytu stiskněte L1).

Kapitola 5. - Aktivace první věže (část 1.)

Proběhněte skrze pasti zpět až k veliké propasti. Přeběhněte po zdi, až kotouč vyjede nahoru, a chyťte se lana. Přeskočte na protější římsu a přeručkujte na druhou stranu. Jděte dále, zneškodněte protivníky a svezte se dolů po závěsu. Jako v předchozí kapitole vyskákejte do místnosti, kde byl obr. Zmasakrujte nepřátele (využijte psů k otevření dveří) a s využitím lana skočte do jezírka. Poté skrze stojící lopatky projděte k protivníkovi a tam se spusťte dolů. Zneškodněte dalšího soka a skokem přes průrvu se dostanete k dalšímu. Skrze vodopád se dostanete k průchodu, za nímž čeká přízrak. Postupujte přes pasti až k plácku s rotujícím kolem a bandou nepřátel. Vylezte po žebříku a vyskočte do otvoru, jež se po chvilce objeví nad vámi. Vyšplhejte po římsách na levé straně, vyčkejte, až se sloup otočí, skočte na římsu na něm a pak zase na zeď atd. Vystoupejte tímto způsobem až nahoru, stiskněte tlačítko, rychle zpět a vyskočte do dveří, které vedou k fontánce.

Proskočte dírou, zlikvidujte nepřátele a opět využijte psů k rozbití napraskléé zdi. Přeskočte propasti, vyskákejte mezi zdmi a rozsekejte protivníky. Vyskočte vpravo na stupeň a přeskočte na skálu uprostřed. Poté přeskočte na římsy a po nich vyšplhejte nahoru. Přeběhněte po stěně doprava až k žebříku. Po skoncování s nepřáteli přelezte zábradlí a spusťte se dolů. Přeručkujte, seskočte na protější stranu a dejte ninjům co proto. Slezte dolů po žebříku a pokračujte dále přes kladinu, ozubená kola a lano až na římsu. Z rohu se proběhněte po stěně až ke kamenům, slezte po žebříku na plošinu, kde na vás čeká několik ninjů. Vyskákejte nahoru a přes římsy se přesuňte na druhou stranu. Dojděte ke dveřím a zdrhejte před démonem - s využitím zpomaleného módu mu bez problémů utečete za vodopád. Stiskněte tlačítko a současně vyskákejte mezi stěnami. Pobijte nepřátele, přeskočte průrvu a znovu vezměte nohy na ramena před démonem. U fontánky opět aktivujte čtyři tlačítka a vstupte do portálu. Dostanete čtvrtý Sand Tank (tj. máte čtyřikrát možnost využít Moc).

Kapitola 5. - Aktivace první věže (část 2.)

Projděte přes tři pasti a proklouzněte malým otvorem ve zdi. Využijte lano a postupujte dále přes nástrahu k malé skupince psů. Dojděte k průrvě, přeskočte ji a vypořádejte se s dalšími protivníky. Přistupte k další propasti a seskákejte mezi zdmi dolů. Poté překonejte další jámu pomocí lana. Skoncujte se dvěma bojovníky a pokračujte dále až k obrovi, který po vás hází ohnivé kameny. Tady na vás čeká ostrá bitka, zmasakrujte nepřátele a poté běžte k zabarikádovaným dveřím - počkejte, až obr hodí kámen a rychle uskočte. Na opačné straně udělejte to samé s naprasklou zdí a vraťte se k fontánce. V téže místnosti se nachází páka na zdi; skočte na ní a než seskočíte, aktivujte zpomalený mód. Vyběhněte ven a proběhněte po zdi skrz ozubené kolo na plošinu. Jděte dále a seskočte na plošinu plnou nepřátel. Vyběhněte po zdi na žebřík, vyšplhejte nahoru a skočte na kvádr. Vyčkejte, až obr hodí kámen a dolní polovinu obelisku rozbije.

Přeručkujte na levou stranu kamene a odrazte se na plošinku za vámi. Přeběhněte po zdi na protější plošinku a odtud na žebřík. Vylezte po něm a otočte pákou. Zabijte několik psů a v okamžiku, kdy kamenné písty sjedou dolů, přeběhněte rychle přes zeď na plošinu mezi nimi. Opět přes kamenný píst na římsu, pak se spusťte na vrchní šroub a ve správné chvíli na spodní šroub. Nechte se svézt doprava a odtamtud skočte na tyč za vašimi zády. Přeskákejte po tyčích až na římsu a pokračujte dále přes tyče až na úzkou plošinu. Seskočte o stupeň níže a bijte nepřátele, co se do nich vejde. Opět vyskočte na žebřík a zopakujte předchozí postup. Až dojdete k další páce, otočte jí a přeběhněte po stěně na objeviví se plošinu. Proskočte oknem, zneškodněte nepřítele napravo a slezte dolů po žebříku. Přeběhněte na protější stranu, přeručkujte kolem sloupu a spusťte se dolů. Doběhněte si k fontánce a pusťte se do obra. Až ho rozsekáte, dojděte ke kolům a odrazte se od zdi na první tyč.

Přes tyče a kladiny vylezte až nahoru, přeskočte na žebřík a vyšplhejte na plošinu. Zatáhněte za hrazdu

a běžte přes most na druhý konec. Otočte pákou a pokračujte nyní odemčenými dveřmi. Proskočte dvěmi ozubenými koly a postupujte dále na konec chodby a spusťte se po závěsech dolů (u těch posledních dvou se musíte přitisknout ke zdi, abyste se spustili přes okraj). Jděte dále chodbou, přeskočte na plošinu a slezte dolů po žebříku. Až překonáte mezeru s kyvadlem, dojděte k fontánce. Pak slezte dolů, jděte dále a zlikvidujte obra. Vylezte po římsách nahoru na balkon a pokračujte zpátky až do síně se čtyřmi sloupy (tam, kde jste použili meč jako klíč). Po rozhovoru s princeznou Kaileenou obdržíte Lion Sword (silný útok při stisku ◎).

Kapitola 6. - Aktivace druhé věže (část 1.)

Uložte hru u fontánky a otočte dvakrát pákou, aby vám vyjely sloupy na pravé straně ke dveřím. Vyskočte na stupínek vpravo a přeběhněte po zdi s odskokem na římsu. Po římsách vyšplhejte až ke dveřím. Zabijte několik nepřátel a pokračujte dále chodbou přes pasti. Stoupněte na tlačítko, přeběhněte přes drátěný most (ve zpomaleném módu) a vyskočte na tyč. Přehoupněte se až k tlačítku a po mostě proběhněte až k fontánce. Doběhněte do zahrady a rozsekejte všechny protivníky. Poté vyskočte přes zeď na žebřík nalevo. Vyšplhejte nahoru, zabijte přízrak a po zdi se dostanete k lanu. Z něho skočte na plošinu, rozeběhněte se po zdi a odrazem skočte na tyč. Z té se dostanete až k padacím dveřím. Přes římsy slezte dolů, přeběhněte místnost a po římsách vylezte nahoru k fontánce. Vylezte ven na terasu, otočte pákou a pokračujte dveřmi po terasách a schodišti až do menší zahrady, kde zlikvidujte pár protivníků. V rohu zahrady sešplhejte po římsách, přeběhněte po zdi a dveřmi projděte dále. Zase dolů po římsách, přes tyč přeskočte na druhou stranu a tam opět po římsách dolů.

Až budete dole, pokračujte chodbou a vyhýbejte se pastím (ve zpomaleném módu). Doběhněte na konec, kde obdržíte Life Upgrade (zvýší se vám zdraví). Vraťte se tedy zpět do zahrady, vyběhněte po sloupu, chyťte se římsy a ve zpomaleném módu vyběhněte na další římsu přes kvádr, který vyjel. Přeskočte na větev a z ní na římsu. Odtud na tyč, z té jděte přes plot až k další tyči. Vyskočte na větev a z té na lano. Rozhoupejte se doprava na tyč, odsud skočte na římsu, z té na kladinu a pokračujte ke sloupu v rohu. Vyšplhejte nahoru, přeskočte na plošinu naproti a vyskočte na hrazdu, pomocí které dáte dolů most. Vraťte se k tlačítku, odtlačte na něj kvádr a za dveřmi, které se otevřely, otočte pákou. Pokračujte vodou přes římsu a z kladiny skočte na lano. Spusťte se dolů na terasu a vraťte se do první zahrady. Nyní musíte nasměrovat tok vody pákami tak, aby směřoval k sochám. Vejděte do dveří, které se otevřely a postupujte dále chodbou. Na konci vyšplhejte přes římsy až do vyššího patra. Dojděte k fontánce, aktivujte čtyři tlačítka a vstupte do portálu. Naučíte se novému kouzlu Ravages of Time, což vám umožní vymydlit velké množství nepřátel během okamžiku.

Kapitola 6. - Aktivace druhé věže (část 2.)

Jděte chodbou zpět, sešplhejte po římsách a dojděte ke vstupu do zahrady. Vyskočte na kvádr nalevo, vyběhněte po zdi a skočte na kladinu. Pokračujte po kladinách, až se dostanete nad sochu. Přejděte kolem ní a skočte na terasu naproti. Po římsách nalevo vyšplhejte nahoru a přeručkujte k nepřátelům. Přeběhněte po zdi na větev, z té skočte do výklenku, spusťte se na větev pod ním. Přejděte větev a seskočte na kladinu, po které dojdete až na kus kamene. Odtud se vydejte přes větev do dveří nahoře. Přeskočte na římsy, slezte na nejnižší úroveň, přeskočte na větev a vyskočte na úchyt. Přeručkujte na druhou stranu a skočte na větev dole. Odtud opět na římsu a vyšplhejte nahoru až k fontánce. Zabijte několik nepřátel a spusťte se z útesu a přes římsy okolo skály. Zlikvidujte pár dalších protivníků a vyšplhejte po stupních.

Až budete nahoře, přeběhněte po levé zdi, odrazte se a chyťte se římsy naproti. V zahradě pobijte několik nepřátel a vyskočte na kvádr nalevo od místa, kde jste vylezli. Potom vyskočte na římsu a z ní skočte na sloup. Odtud skočte na větev, z ní skočte na tyč a pak na vršek zdi. Vyskočte na římsu, kterou přeručkujte, skočte na větev a vyskočte na vyšší stupeň. Z toho přeskočte na větev a dále mezi nepřátele. Až je zmasakrujete, proběhněte se po levé zdi až k fontánce. Vylezte na zeď, přeskočte na strom a přes stromy přeskákejte další stupeň. Zabijte ninju, přeběhněte po zdi až k místu, které vám bylo ukázáno ve videosekvenci. Vydejte se chodbou a přeskákejte po pohyblivých kvádrech až k fontánce. Opět se vydejte přes kvádry a s využitím lana skočte na strom napravo. Přeskočte na sloup a poté na plošinu. Zlikvidujte nepřátele a pokračujte přes kladinu a sloup dále na plošinu. Přeběhněte po zdi k dalšímu stupni, odtud skočte na sloup naproti a pak na kladinu u dveří. Zabijte protivníky, vyjděte na terasu venku a přeběhněte po zele-

né zdi na protější stranu. Vyskočte na sloup, pak na strom a odtud na tyč vpravo. Rozhoupejte se na další sloup, pak na římsu a přes tyč pokračujte dále za přízrakem.

Po shlédnutí videosekvence musíte utíkat před démonem. Z plošiny přeběhněte po zdi na žebřík, sklouzněte dolů a přes tyče doskákejte na plošinu se sochou. Přebíhejte po zdech a prchejte až k fontánce. Tento útěk je velice dlouhý, ale cesta je přímočará a celkem snadno rozpoznatelná. Zaktivujte čtyři tlačítka a vstupte do portálu, načež obdržíte další Sand Tank.

Kapitola 6. - Aktivace druhé věže (část 3.)

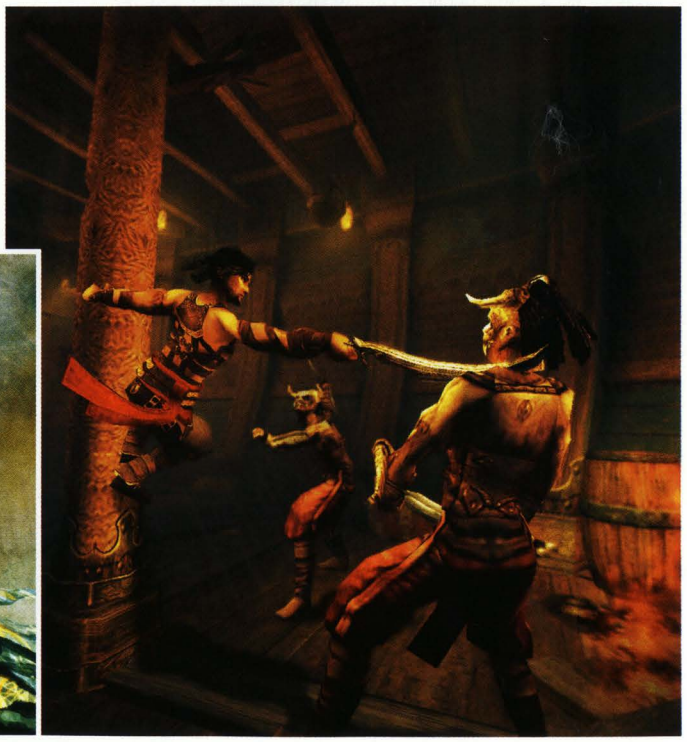
Jděte chodbou zpět, vylezte po žebřících a vypořádejte se s přízrakem. Za pomoci lana doskočte na plošinu uprostřed, přelezte zábradlí na pravé straně a přes tyče přeskákejte na protější stranu. Zabijte dva protivníky a pokračujte chodbou až k žebříku. Vylezte na něj, vyskočte na pohyblivou páku a ve zpomaleném módu proběhněte dveřmi. Doběhněte na konec chodby, vylezte na terasu a po římsách vylezte na vyšší stupeň. Dejte se po žebříku nahoru a přeběhněte po zdi mezi pastmi. Postupujte dále, vyhněte se nástrahám a odrazem od zdi skočte k fontánce. Tam vyšplhejte po zdi a vběhněte do dveří. Skoncujte s hrstkou nepřátel a uprostřed náměstí otočte pákou tak, aby výběžek otočného hranolu nalevo směřoval ke sloupu. Vylezte na hranol, po výběžku přeskočte na sloup a z něj potom přes římsu na plošinu nahoře. Za pomoci lana skočte k další páce, kterou otočte tak, aby nejdelší výběžek sloupu směřoval k bráně. Přeskočte na něj, a pak na střechu nad bránou. O kus dále přeskočte na pravý sloup a z něho na plošinu s pákou. Tou otočte tak, aby otočný sloup vpravo směřoval k plošině nejdelším výběžkem. Přeběhněte po zdi a s pomocí lana přeskočte na plošinu.

Vylezte na římsu, přeručkujte a přeskočte na sloup. Z něho seskočte na kamenný hranol a pak na plošinu. Kotoulem podskočte pod dveřmi k páce. Otočte pákou a pusťte vodu. Vraťte se stejnou cestou zpět dolů a zbavte se nepřátel. Otočte pákou, aby směřovala doprava, a tím odemknete druhý zámek v komnatě. Opět se zbavte nepřátel a vraťte se k fontánce. Vylezte o stupeň výše a po zdi přeběhněte na rohovou plošinu. Opět se proběhněte po stěně (mezi pastmi) a postupujte dále stejnou cestou, jakou jste přišli. Až dojdete k plošině uprostřed, zhoupněte se po laně k tlačítku. Aktivujte tlačítko (a zpomalený mód) a vraťte se ke kvádru uprostřed. Vyskočte na něj, odrazem vyskočte na tyč a odtud na římsu napravo. Seskočte na první plošinu a vyskočte na hrazdu - tím si spustíte žebřík na druhé plošině. Dostaňte se tam a po žebříku slezte dolů. Přeskočte na protější plošinu a pokračujte po žebříku dolů. Zabijte přízrak, slezte dolů po dalším žebříku a rozsekejte nepřátele. Jděte chodbou k fontánce a pokračujte dále do komnaty přesýpacích hodin.

Kapitola 7. - Útěk z ostrova

Projděte nyní otevřenými dveřmi a vypořádejte se s bossem - královnou. Na tu vyzrajete tak, že uděláte několik salt vzad a jakmile se k vám teleportuje, odskočíte a následně zaútočíte dvěma výpady. Toto opakujte, než se objeví dvě příšery, jež zneškodníte nejlépe za pomoci Ravages of Time (proto je dobré šetřit si písky na tento boj). Pokračujte v boji; až bude mít polovinu života, začne přituhovat - královna se častěji teleportuje a ubírá vám víc zdraví s každým úderem (proto se snažte nedostat ani ránu). Až s ní skoncujete, projděte chodbou vlevo (pod sochou) a skrze pasti dosáhněte vchodu do síně za nimi.

Po shlédnutí videosekvence budete muset prchat před démonem - po zdech a lanech. Až mu utečete, následuje opět videosekvence a poté jděte po schodech nahoru a pusťte se do dalšího úprku. Zahněte doprava, utíkejte po levé zdi, odskočte a znovu po zdi doběhněte k tyčím, přes které se přehoupněte nahoru a pokračujte dále přes zdi až k hrazdě, za kterou se dostanete do bezpečí. Přeskočte na plošinu a vytáhněte kámen ze stěny - sjedete dolů. Jděte po schodišti nahoru, zahněte doprava a znovu utíkejte před démonem až k hrazdě, za kterou zatáhnete a jste za vodou. Zase se vydejte po schodech a opět utíkejte. S využitím všech druhů pohy-



bu se dostanete až k plošině s posuvným kvádrem a poté se vydejte po objevivších se římsách nahoru na hrobku. Odtud proskočte vodopádem k fontánce, čímž démona uvězníte v hrobce.

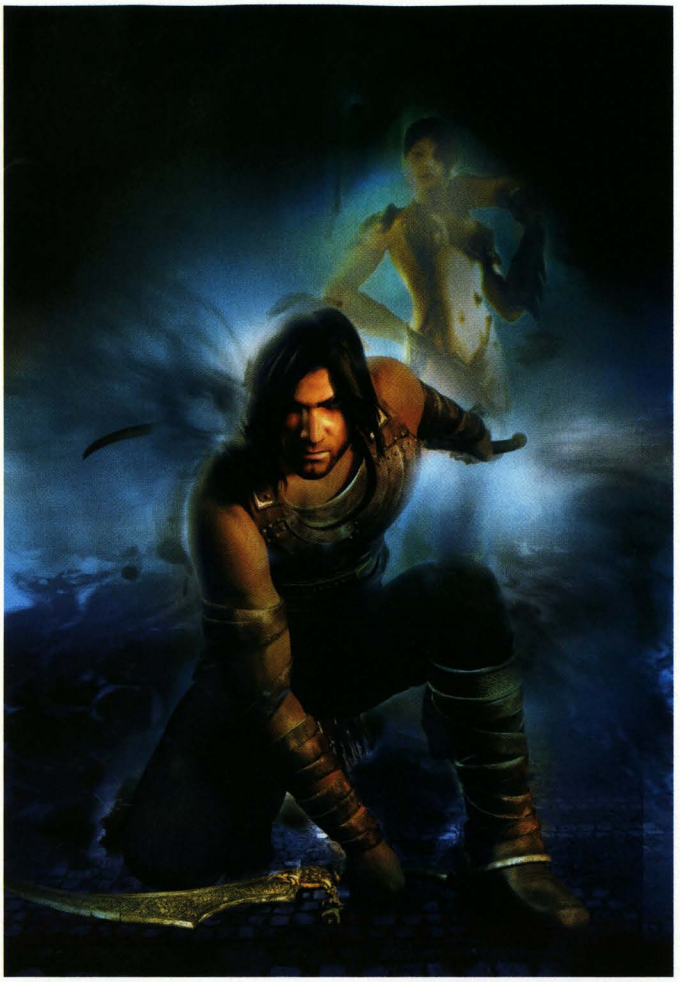
Pokračujte chodbou skrz vodopád a po pravé zdi přeskočte na plošinu s dvěma protivníky. Nemarněte čas jejich zabíjením, jelikož nemáte kvalitní meč, a proto jsou nepřátelé nesmrtelní. Postupujte dále po levé zdi a úzkou cestou překonejte propast až na plošinu. Nepřátelům uniknete výskokem na žebřík, poté po dalším žebříku vylezte až na plošinu a dojděte k fontánce. Nyní je třeba obstarat si meč, jděte tedy chodbou dále kolem nepřátel a projděte přes kladiny na druhou stranu sálu. Tam sklouzněte po závěsu dolů a vydejte se pro meč. Tam vás začne pronásledovat démon, utíkejte tedy opět za vodní stěnu, aktivujte čtyři tlačítka a portálem se přesunete do přítomnosti. Naučíte se novému kouzlu - Wind of Fate - kterým lze zneškodnit velkou skupinu nepřátel.

Kapitola 8. - Návrat do královské komnaty

Vydejte se tedy skrze vodopád, vyhýbejte se pastím a dojděte až k meči (tento meč dokáže rozbít naprasklou zeď). Zmasakrujte skupinu nepřátel, až se vám otevřou dveře. Těmi se vydejte vstříc nástrahám a za nimi rozbijte zabarikádované dveře. Vejděte do místnosti, otočte pákou a rozsekejte tuhé nepřátele. Poté z malé místnosti odtlačte kvádr na tlačítko a projděte dveřmi, které se otevřely. Sklouzněte dolů po žebříku na protější straně, vypořádejte se s nepřáteli a postupujte přes pasti na konec chodby, kde rozbijte dveře. Projděte jimi a v místnosti otočte pákou, načež zabijte všechny protivníky (např. s využitím Ravages of Time) a v jedné z místností aktivujte tlačítko na zdi. Ve zpomaleném módu proběhněte dveřmi, zlikvidujte hrstku nepřátel a otočte pákou. Dojděte k fontánce, od ní přeběhněte po zdi, odrazte se a vyskákejte až nahoru.

Vypořádejte se s obrem, a pokračujte po žebříku, který vám sjel dolů. Nahoře aktivujte tlačítko na zdi a proběhněte dveřmi. Zlikvidujte hrstku nepřátel a potom mečem rozbijte naprasklou zeď a zabarikádované dveře. Za dveřmi aktivujte tlačítko a ve zpomaleném módu proběhněte do dveří , které se otevřely. Poté aktivujte tlačítko na zemi a skrze pasti proběhněte do dalších dveří. Doběhněte na konec chodby a vložte kámen ze své hrudi do dveří, načež obdržíte další Life Upgrade (zvýšíte si život). Nyní se vraťte zpět do haly a v prvním patře pokračujte otevřenými dveřmi. Na konci chodby vyskákejte po kladinách až k fontánce. Po dalších kladinách pokračujte až do knihovny. Zabijte všechny nepřátele, postupujte dále chodbou až k druhé páce, kterou otočte a běžte do místnosti, která se otevřela.

Vyřiďte další skupinku nepřátel, zatáhněte za pohyblivou římsu, ve zpomaleném módu doběhněte k páce, kterou otočte a proklouzněte pode dveřmi, jež se otevřely. Vylezte po žebříku nahoru a zlikvidujte všechny protivníky. V osvětlené místnosti vytáhněte dvě knihovny ze zdi a mezi nimi vyskákejte nahoru. Po zdi doběhněte k tyči a pokračujte po kladinách, tyčích a římsách až na plošinu. Vylezte ven, vyšplhejte po římsách a přeskočte na balkónek. Poté skočte na druhý balkónek a z něj na plošinu nalevo. Po kladině (s ninjou) se dostanete na plošinu uprostřed a přes trámy se dostanete k plošině, ze které seskočíte k fontánce. Postupujte chodbou dále a přes tyče se dostanete na vyšší stupeň. Pokračujte po schodech nahoru, rozbijte zabarikádované dveře až dojdete do sálu (ze 4. kapitoly). Skočte na plošinu uprostřed, přes trám přeskočte mezi kyvadly k fontánce a odtud ke komnatě přesýpacích hodin. Dále pokračujte dírou ve zdi (jako ve třetí kapitole) do trůnního sálu a po shlédnuté videosekvenci rozbijte stěnu nad trůnem. Dojděte k fontánce, aktivujte čtyři tlačítka a vstupte do portálu. Obdržíte zbývající Sand Tank.



Kapitola 9. - Hledání masky

Jděte zpět, vypořádejte se s vlky, vyskákejte po stupních a sejměte protivníka na zdi. Přeběhněte na další stupeň a přes římsy se dostanete na balkónek. Pokračujte dále chodbou, skočte do vody (doplňte si zdraví) a přes římsu vylezte na druhou stranu. Přeskočte na velkou plošinu uprostřed, kde vás čeká tvrdý boj s mnoha nepřáteli. Až je zmasakrujete, přeskočte na druhé straně na balkón a dojděte k fontánce. Pro-

klouzněte pode dveřmi, překonejte propast, vypořádejte se s vlky a stiskněte tlačítko na zemi. S využitím zpomaleného módu přeskočte na plošinu a z té se vydejte po stěně na sloup. Vylezte nahoru a přeskákejte mezi zdmi. Skokem přes tyč aktivujte tlačítko a ve zpomaleném módu přeskočte na objevivší se plošinu. Z té přeskočte na další tyč, pak na tlačítko a dále přes tyč na další plošinu - z té přeskočte na římsu u tlačítka. Aktivujte ho, přeskočte na další plošinu, přeběhněte po zdi a chyťte se tyče. Skočte na závěs a na konci se odrazte na plošinu. Zabijte nepřátele a rozbijte zeď silným úderem. Vyjděte na terasu, přeskočte doprava na římsu a po ní se dostanete na druhou terasu. Odtud se vydejte chodbou až k závěsu, po kterém se spustíte k fontánce. Po shlédnutí videosekvence se z vás stal Sand Wraith - Písečný Přízrak (nyní se vám samy doplňují písky času na úkor zdraví).

Kapitola 10. - Návrat do vstupní síně

Vydejte se cestou zpět, zneškodněte smečku vlků a pomocí tyčí, sloupu a říms se dostanete na konec propasti. Pokračujte po stěnách přes nástrahy až k fontánce u portálu. Aktivujte portál, vstupte do něj a naučíte se novému útoku - Cyclone of Fate, umožňující zasáhnout několik nepřátel současně, když jste obklíčeni. Vydejte se tedy chodbou a překonejte propast s nástrahami, až se dostanete k další propasti. Tu překonejte po římsách, proklouzněte pod ozubenými válci a dojděte k fontánce. Přeskočte na velkou plošinu a utkejte se s bossem - hypogryfem, jehož je třeba sekat zezadu do nohou (s využitím Ravages of Time). Pokaždé, když mu uberete zhruba 1/3 života, začne na vás dělat nálety, kterým se vyhýbejte kotouly.

Až s ním skoncujete, přeskákejte mezi sloupy napravo ode dveří, přeručkujte na druhou stranu a seskočte na terasu. Přeběhněte po pravé stěně a přes tyč skočte na závěs. Z něho na další tyč a závěs a jste dole. Překonejte propast během po levé zdi a mezi pastmi projděte až ven. Po trámech přejděte na schodiště, aktivujte tlačítko a projděte dveřmi. Zlikvidujte nepřátele na náměstí, projděte dveřmi napravo a po zdech (a přes nástrahy) pokračujte do zahrady. Vylezte na pohyblivou římsu a vydejte se chodbou na plošiny a stejnou cestou jako v šesté kapitole se dostanete dolů do zahrady. V jezírku si doplňte zdraví a pokračujte cestou zpět až do sálu se čtyřmi sloupy.

Po shlédnuté videosekvenci je vaším cílem dosáhnout komnaty s trůnem - vraťte se tedy do zahrady, vyšplhejte až na nejvyšší žebřík, přeběhněte po levé zdi a z prostřední plošiny přeběhněte s pomocí lana k přízraku. Zabijte ho a pokračujte chodbou k portálu. Přeneste se v čase a vydejte se cestou k žebříku. Po videosekvenci si doplňte zdraví a utíkejte chodbou přes pasti a jámu ke skupince nepřátel, až dojdete do velké síně. Seskákejte dolů a zmasakrujte další bandu ninjů. Pokračujte podobnou cestou jako ve třetí kapitole, ale vezměte to přes trámy mezi sloupy a pokračujte až na horní plošinu s kvádrem, z něhož vyskáčete do vyššího patra. Stiskněte tlačítko na zdi a projděte dveřmi, zahněte doleva a po římsách a zdech přelez-

te až nahoru k portálu. Aktivujte jej, přesuňte se v čase a postupujte dále kolem ozubených válců stejně jako ve třetí kapitole. Až dosáhnete místnosti s tyčemi. Seskákejte dolů a doběhněte až k fontánce. Jděte dále, stiskněte tlačítko a běžte ke dveřím.

Kapitola 11. - Návrat do královské komnaty

Pokračujte chodbou kolem pastí a přes propasti až k fontánce. Vydejte se chodbou k plošině s nepřáteli, se kterými si rozbijete zeď a proběhněte do okýnka. Odtud se spusťte na závěs pod vámi, přeskočte na tyč a z té na stožár, který pod vámi padá. Proto rychle přeskočte na další stožár a ještě na jeden - z něho skočte na plošinu a zabijte několik protivníků. Odrazte se od zdi a skočte na větev, poté na skálu naproti ní a pokračujte po pravé stěně přes provaz a závěs, od kterého se odrazte na další větev. Z té skočte proti zdi a mezi stěnami vyskákejte až nahoru. Zmasakrujte nepřátele, spusťte se na římsu pod výběžkem a z ní na závěs, ze kterého odskočte na tyč, jež začne padat. Proto skočte na zeď, od které se odrazíte na další tyč a odtud přes tři stožáry na lávku vlevo. Rychle ji přeběhněte, vyskočte na další lávku, běžte po levé zdi a skočte s pomocí větve na další lávku. Vyskočte na skálu a rozbijte zeď, za kterou jste již v bezpečí. Vyhněte se pastím na levé zdi a vyskákejte mezi stěnami s kotouči na levé straně. Překonejte propast a dojděte do chrámu. Postupujte dále chodbou, přes sloupy až k fontánce. Jděte dále, vyhýbejte se nástrahám, až se dostanete do velkého sálu se žhavým železem.

Rozsekejte všechny nepřátele a vylezte po žebříku. Nyní máte za úkol nastavit trubky nad vámi tak, aby tekuté železo teklo do kotle. Nastavte tedy páky na čtyřech plošinách tak, aby všechny trubky byly napojené, a poté proskočte do okna, které se vám zpřístupní. Od fontánky pokračujte chodbou dále kolem pastí, vyšplhejte až k páce, kterou otočte, a přes římsy a trámy se dostanete na druhou stranu. Po protější stěně slezte dolů a s pomocí trámu nad vámi překonejte vysokou zeď. Poté se spusťte po závěsu a projděte sálem do dveří na konci. Vyšplhejte po trámech a římsách až nahoru k fontánce. Pokračujte stále vzhůru až k zabarikádovaným dveřím a s jejich rozbitím se dostanete do knihovny. Otočte pákou a projděte do druhé části knihovny, odkud se dostanete stejným způsobem jako v osmé kapitole.

Jakmile se objeví démon, vylezte na trám nad něj a postupujte až k římsám. Slezte po nich dolů a utíkejte až k fontánce. Pokračujte dále skalním komplexem, u propasti se spusťte dolů, přeběhněte zeď a skočte na protější plošinu. Vyskákejte mezi stěnami nahoru a překonejte propast. Zabijte skupinu vlků a vydejte se mlhou na konec jedné z cest a přes krápníky překonejte propast. Z plošiny seskočte na nižší stupeň k tlačítku, které aktivujte a ve zpomaleném módu vyskočte na plošinu, přeběhněte zeď s odrazem na krápník a z něho se přes další krápníky dostanete až ke dveřím. Zmasakrujte protivníky, v jámě napravo aktivujte tlačítko a proběhněte dveřmi na most. Proběhněte kolem nepřátel dále a přes římsy a zdi se dostanete k fontánce na konci skalního komplexu. Doběhněte k lanu na levé stěně a přeskočte na římsu naproti. Tímto způsobem překonejte propast a projděte sálem až k hrazdě, kterou aktivujte.

Po videosekvenci pokračujte dále k jezírku, z něhož se dostanete až k terase s nepřáteli. Poté se spusťte po závěsu, přeběhněte po zdi a dojděte k místu, které vám bylo ukázáno ve videosekvenci. Projděte dveřmi k fontánce. Pokračujte dále chodbou kolem pastí až k východu. Slezte po římsách a trámech a přes balkónek se dostaňte k místu, jež vám bylo ukázáno. Od fontánky pokračujte stále zpět až k místnosti se čtyřmi sloupy. Shlédněte videosekvenci a postupujte dále do komnaty přesýpacích hodin (jako ve třetí kapitole).

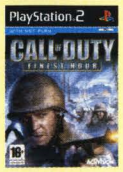
Kapitola 12. - Finální souboj

U fontánky vstupte do portálu, dejte se jeskyní po zdech až nahoru ke dveřím. Projděte jimi a postupujte dále ke Kaileeně. Připravte se na finální souboj, při kterém se vládkyně třikrát teleportuje a navíc vás zlovolně zpomaluje (vždy po dobu 10 s). Užívejte tedy stejné taktiky jako předtím, ale jakmile vás zpomalí (což se děje pravidelně), pověste se za okraj a vyčkejte do té doby, než se čas vrátí do normálu. V dalších fázích boje (pokaždé, když jí vezmete zhruba 1/4 života) na vás pošle dvě tornáda, kterým se (ve zpomaleném módu) vyhýbejte kotouly kolem dokola a které po sobě zanechají písky času. Ty lze využít buď k napravení chyb a zrušení jejího vlivu na čas (kouzlo Recall), nebo k silnějším útokům (kouzlo Ravages of Time).

Martin Hrouda

Call of Duty: Finest Hour

INFO



■ **VYDAVATEL:** Activision ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-16
■ **VÝROBCE:** Spark Unlimited ■ **RECENZE:** NERECENZOVANÁ

Jedna z nejlepších first-person střílečeк pro PS2, což mimochodem znamená také to, že je lepší než Medal of Honor: Rising Sun i Frontline! Super!

Pusťte se do války, ve které je vaším velícím důstojníkem TipStation. To se to pak bojuje.

1. EASTERN FRONT

1.1 Not One Step Back

Při plavbě přes Volhu si vyslechnete monolog rozohněného politruka. Až vaše loď přirazí k molu, tak si vaše postava automaticky dojde pro náboje (pušku dostává jen každý druhý voják). Za výdejem zbraní konečně začínáte svou postavu ovládat. Doběhněte k seržantovi, jehož polohu máte označenou na svém kompasu. Vaším úkolem bude následovat seržanta do boje. Nejprve budete absolvovat krátký běh zákopem, ve kterém vám doporučujeme zůstat skrčení. Za zákopem se setkáte s dělostřeleckou palbou. Co nejrychleji přeběhněte do kráteru, ve kterém se schoval váš seržant.

Po chvilce vběhne seržant do dalšího zákopu. Opět zůstaňte skrčení, protože zákop je pod palbou. Až doběhnete na jeho konec, tak pokračujte ke zdi, která vám poslouží jako kryt před kulometnou palbou. Seržant bude přebíhat od jedné zdi ke druhé a vy ho budete muset následovat. Doporučujeme vám stoupnout si a rychle doběhnout za stěnu, za kterou se opět skrčíte. Tímto postupem se dostanete až k potrubí, kterým vyběhnete do prostoru zničené rafinerie. Oběhněte jeden z obrovských tanků a až se seržant zastaví, tak sledujte vojáka kousek od vás. Jakmile ho Němci zastřelí, tak seberte jeho pušku, která je vaší první zbraní.

Nyní se musíte prostřílet do budovy před vámi. Až budou všichni Němci ve dveřích mrtví, můžete vběhnout dovnitř. Namiřte si to rovnou k oknům vlevo a začněte střílet do ustupujících německých vojáků. Po chvilce se objeví vojáci s rudou vlajkou, což znamená, že musíte opět postupovat dál. Seržant Puskov vyhodí do vzduchu zával a vy se dostanete do davu ruských vojáků. Až velitel zavelí do útoku, tak postupujte podél zdi na levé křídlo. Oběhněte polorozpadlé schodiště a proběhněte mezi dvojicí vagónů. Prostřílejte se do budovy přímo naproti vám a uvnitř napadněte z boku německé kulometné hnízdo. Po jeho zničení první úroveň končí.

1.2 The Flag Must Fall

Doběhněte ke dveřím a vydejte rozkaz k jejich otevření. Připravte se na trojici německých vojáků, kteří jsou poschováváni za linkou a křeslem. Naštěstí mají stále odkryté hlavy, takže je můžete pohodlně postřílet. Pak doběhněte ke dveřím vpravo a připravte se na podobnou akci. Otevřete dveře a postřílejte kryjící se protivníky. Pokračujte na schodiště, pod kterým se brání skupinka Němců. Zalehněte a jednoho po druhém je postřílejte. Pak seběhněte dolů a rovnou doběhněte k oknu, kterým můžete začít likvidovat Němce útočící z protějšího kopce.

Po chvilce přiběhne k oknu voják s kulometem. Bohužel dlouho nepřežije a vy budete muset zaujmout jeho místo. Nezkoušejte střílet na kulomety v bunkrech a věnujte se jen pěšákům na ulici pod vámi. Po

chvilce vám v krátké animaci seržant Puskov zachrání život a zemře hrdinskou smrtí. Doběhněte ke schodišti a pokračujte na ulici, kde se stanete součástí ruského protiútoku. Vaším úkolem bude dostat se do nepřátelského zákopu, který začíná zhruba uprostřed kopce přímo před vámi. Pokud ho nechcete přehlédnout, tak postupujte podél stěn vpravo.

Až se dostanete do zákopu, tak se prostřílejte na první křižovatku. Dák pokračujte doleva, protože vaším úkolem je zlikvidovat všechny německé kulometčíky. Levý bunkr je nejblíže, takže není co řešit. Až zastřelíte kulometčíka, tak sledujte zlatou hvězdu na vašem kompasu. Ta vás provede zákopem až k prostřednímu bunkru. Nejtěžší bude přesun k pravému bunkru, protože budete muset absolvovat poměrně dlouhý úsek mimo zákopy. Pohybujte se podél bednění vlevo, protože tak budete alespoň částečně krytí.

Po umlčení posledního kulometu budete muset zaútočit na hlavní německý bunkr, ve kterém je umístěna dělostřelecká pozorovatelna. Po svahu pod bunkrem se budete muset prostřílet až na jeho levou stranu. Podél bunkru se pak prostřílejte až na začátek zákopu, který se vine kolem celého bunkru. Až se zákopem dostanete k jeho dveřím, tak si nezapomeňte dobít svou zbraň. Jakmile vykopnete dveře, strhne se nepřehledná přestřelka. Postřílejte všechny kryjící se Němce a pak stáhněte německou vlajku ze stožáru (jednoduše doběhněte ke stožáru a použijte ho).

1.3 Dead in her Sights

V této úrovni si vyzkoušíte, jak nepříjemná byla práce odstřelovače. Nejprve budete muset postřílet 8 německých vojáků. Zůstaňte skrčení a co nejméně se vystavujte palbě protivníků. Němců je v ulici dost, takže si určitě vhodné cíle najdete. Až splníte svou kvótu, tak se na scéně objeví německý tank. Vaším úkolem je zastřelit 3 vojáky, kteří mu dělají doprovod (když tank přijíždí, tak sedí na jeho korbě). Máte na to omezený čas, tak si pospěšte. Po zničení tanku se na scéně objeví vojín Kirelenko. Následujte ho a doběhněte až ke vstupu do kanálu.

Vaše odstřelovačka se bude překvapivě hodit i do stísněného prostoru kanalizace. Hned za první zákrutou totiž narazíte na dvojici Němců, se kterými si vaše odstřelovačka velmi rychle poradí. Protivníci se sice kryjí za stěnou, ale s optikou nebude mít problém zasáhnout je. Při dalším postupu vám ale doporučujeme sebrat jeden ze samopalů MP40, které se velmi hodí pro boj zblízka. Pak můžete pohodlně kombinovat odstřelovačku pro boj na dálku a samopal pro boj s protivníky, kteří vám vyběhnou v ústrety. V zápalu boje nezapomínejte sledovat zlatou hvězdu, která vás kanalizací provede bez většího bloudění.

Až se dostanete do širokého tunelu, tak postupujte velmi opatrně. Tunel je totiž plný trosek, které dokáží vaši protivníci velmi efektivně využít. Prostřílejte se až k místu, kde musíte úzkým tunelem prolézt pod závalem. Dál pokračujte chodbou doprava. Po chvilce se prostříláte ke dvojici ruských vojáků. Sledujte jejich zoufalý pokus o útok na dvojici kulometů. Zalehněte a svou odstřelovačkou zastřelte kulometčíky z pozice, kdy mají odkrytou jen část těla (díky tomu na vás nemohou ani vystřelit). Nakonec se prostříláte až na schodiště, po kterém vyběhnete na ochoz nad kruhovou halou. Slezte po žebříku vlevo a doběhněte na konec úrovně.

1.4 Defend the Factory

Na začátku úrovně následujte vojína, který vás zákopem dovede až do továrny na výrobu tanků. U vchodu do továrny nezapomeňte sebrat 3 lékárničky, které leží v rohu před schodištěm. Jakmile vyběhnete po schodech do tovární haly, tak vám dá politruk jasný rozkaz. Musíte ubránit poslední tank před útoky

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

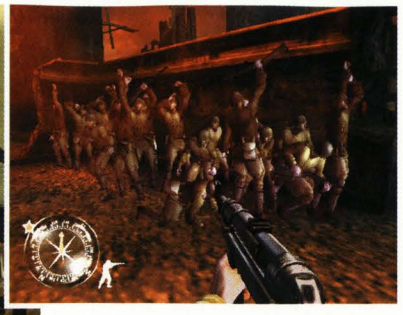
Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Míření
Křížek » Interakce s okolím
Kolečko » Snížení postoje o jeden stupeň
Trojúhelník » Zvýšení postoje o jeden stupeň
Čtvereček » Nabíjení
R1 » Střelba
R2 » Úder pažbou
L1 » Přesnější míření
R2 » Házení granátů

Němců (ukazatel poškození tanku vidíte v horní části obrazovky). Obrana bude trvat nekonečných 10 minut, takže se připravte na opravdu dlouhou přestřelku.

Po krátkém schodišti vyběhněte k oknu, ze kterého budete mít ideální výhled směrem k nepříteli. Zpočátku budou Němci útočit jen zleva, tak se skryjte za zdí napravo od okna. Protivníci vybíhají z několika míst, která si určitě rychle zapamatujete. Kromě řadových pěšáků se občas na scéně objeví také vojáci s raketomety. Ty vám bude politruk hlásit, protože jsou pro tank smrtelně nebezpeční. Jejich likvidace je vaší jednoznačnou prioritou. Pokud necháte některého z nich přežít, tak několika raketami prorazí dveře do továrny a vy přijdete o svou výhodu krytých zad (do tovární haly začnou proudit vojáci, kteří vás budou napadat zezadu).

Kromě vojáků s raketomety se budou objevovat také kulometčíci (určitě nepřehlédnete kulomet, který nesou na zádech). Ty nesmíte nechat doběhnout do pozic, ve kterých by mohli svůj kulomet postavit (nalevo je to vrak auta na kolejích). Jakmile se totiž dostane kulomet na své místo, budou ho moci používat i řadoví vojáci. Po nějaké době začnou Němci útočit zprava. Zaujměte tedy pozici nalevo od okna a postupujte podle stejného klíče jako vlevo. Prioritou jsou tedy opět raketometčíci a kulometčíci. Nakonec se začnou útoky střídat a vy budete muset krýt obě strany.

Do tovární haly vedou dvoje dveře. Ty vlevo jsou přímo pod vaším oknem a ty vpravo jsou na dru-



hém konci haly. Pokud se raketometčíkům podaří dveře prorazit, tak se připravte na Němce v hale. Pokud do haly pronikne voják s raketometem, tak začne útočit na tank. Musíte se jich tedy rychle zbavit. Po 10 minutách se otevřou vrata před tankem. Vaším úkolem je zastřelit 3 Němce, kteří jsou rozmístěni za bednami u protější tovární haly. Až je postřílíte, tak k tanku přeběhne trojice tankistů. Pokud je jeden z nich zraněn, tak budete muset najít lékárničku (je označena malou zlatou hvězdou) a vyléčit ho. Nakonec naskočte do tanku.

1.5 Breakdown

Vaším prvním úkolem bude krýt technika, který opravuje váš tank. Jeho zdraví můžete jako obvykle sledovat v horní části obrazovky. Naštěstí není příliš vystaven na odiv protivníkům, takže stačí, když kryjete trosky na východ od tanku. To je totiž pozice, ze které budou Němci na tank většinou útočit. Doporučujeme vám skrčit se a schovat se za zídkou kryjící tank. Díky tomu budete bojovat jen s protivníky, kteří pro vašeho technika znamenají skutečné nebezpečí. Po animaci s německým tankem stačí odrazit několik posledních útoků a vzápětí se na scéně objeví ruský tank.

Váš tank bude vzápětí opraven a vy do něj můžete nastoupit. Vycouvejte na náměstí a následujte druhý tank. Cestou si dávejte pozor hlavně na vojáky s raketomety, kteří vás mohou snadno poškodit. Několika ulicemi se po chvilce probojujete na druhé náměstí. Zde si dejte pozor na dvojici tanků, které musíte co nejrychleji zničit. Bohužel vydrží 2 zásahy, takže se vám asi poškození nevyhne. Na náměstí se ani po zničení tanků moc nezdržujte, protože v okolních domech je rozmístěno několik vojáků s raketomety. Sice můžete zvolit opatrný a pomalý postup, ale riziko poškození je stále větší, než když přes náměstí jen rychle projedete.

V ulici za náměstím se připravte na další tank, který na vás čeká za rohem vlevo. Po jeho zničení pokračujte až k velitelství, které je v obležení německých vojáků. Projeďte za velitelství a připravte se na tank, který vyjede z dýmu na konci ulice. Pak se otočte, protože druhý tank přijede ze stejného směru jako vy. Po zničení druhého tanku dojeďte ke vchodu na velitelství. Až vejdete dovnitř, tak si promluvte s generálem, který vám zadá další úkol. Seberte vysílačku ležící u východu a vraťte se ke svému tanku.

1.6 Into Red Square

Před vámi je druhá úroveň, jejíž hlavní náplní je jízda v tanku. Začátek bude poklidný, protože cestou na Rudé náměstí narazíte jen na velmi málo protivníků s raketomety. Pro manévrování v úzkých ulicích vám doporučujeme použít vnější pohled, protože jinak budete pomalejší a díky tomu i zranitelnější. Až dorazíte na náměstí, tak se začněte věnovat velké budově na jeho druhé straně. V ní je rozmístěno celkem 6 kulometů, které budete muset jeden po druhém umlčet. Během boje s kulometčíky se ale na scéně objeví dvojice německých tanků. Jejich zničení bude dočasně vaší jasnou prioritou.

Až budou všechny kulomety zničeny, tak se dá tank před vámi opět do pohybu. Následujte ho na druhou stranu náměstí a cestou likvidujte německé pěšáky. Z náměstí se totiž dostanete až ve chvíli, kdy ho obsadí Rudá armáda. Po chvilce dorazíte k dalšímu ruskému tanku. Připravte se na německý tank, který se

objeví mezi domy vlevo. Až ho zničíte, tak následujte vedoucí tank k nádraží. Před ním vás napadne dvojice německých tanků. Zaútočí na vás z obou stran, tak na to buďte připraveni.

Po zničení obou tanků prorazte vchod a vjeďte do budovy nádraží. Na ochozech v prvním patře se postupně objeví několik raketometčíků, kterých se musíte co nejrychleji zbavit. Teprve až budou všichni Němci v budově mrtví, můžete vystoupit z tanku. Vyběhněte k dvojici vojínů a spolu s nimi se prostřílejte několika místnostmi ke schodišti. Až vyběhnete do druhého patra, tak v místnosti s několika ruskými vojáky sledujte zeď, na kterou ukazuje zlatá hvězda. Po lehkém bombardování se zeď zhroutí a vy budete muset postřílet skupinku překvapených Němců. Na závěr úrovně se budete muset budovou prostřílet až do malého domku, který najdete na střeše.

1.7 Operation Little Saturn

Další tankistická úroveň začíná útokem střemhlavých bombardérů. Vaším úkolem bude sestřelit nejméně 6 z nich, takže se máte opravdu na co těšit. Doporučujeme vám hned na začátku útoku vyhledat nějaký vhodný kryt. Nám se jako ideální jeví skála uprostřed údolí. Pokud stojíte těsně před ní, tak se bomby budou rozbíjet o skálu a vaše poškození se tím sníží na minimum. Ze svého částečného krytu se můžete v klidu věnovat sestřelování letadel (použijte kulomet spřažený s dělem).

Po odražení leteckého útoku můžete v klidu pokračovat k letišti. Těsně před vaším příjezdem začnou na letiště dopadat kaťuše. Chvilku si počkejte, než budou zničena všechna protitanková děla (pár jich ale může přežít, tak si na ně dávejte pozor). Až bude letiště vypadat dost zničeně, tak vjeďte dovnitř a začněte si dávat pozor na dotěrné raketometčíky. Ti jsou často umístěni na strážních věžích, které byste měli preventivně ničit, i když z nich zrovna nikdo nestřílí. Kromě pěšáků na vás vyjede také pár tanků, takže byste měli být stále ve střehu.

Zlatá hvězda vás po chvilce dovede až na místo, kde na vás čeká trojice nepřátelských tanků. Máte je vyznačené na kompasu, takže s jejich hledáním problémy mít nebudete. Po jejich zničení budete navedeni do skladiště, ve kterém najdete ruský tank napadený německými pěšáky. Pokud je rychle postříláte svým kulometem, tak se tank přidá do vaší malé skupinky. Nakonec vám mechanik sdělí, že je váš tank poškozen a potřebuje několik malých oprav. Zajeďte tedy do označeného skladiště, ve kterém musíte vystoupit a pokračovat dál po svých.

Vaším úkolem je postřílet 4 raketometčíky, kteří jsou rozmístěni v prvním patře skladiště. Doběhněte ke schodišti na konci haly a vyběhněte na ochoz, po kterém musíte pokračovat až ke dveřím vedoucím do malé kanceláře. V kanceláři je několik protivníků, kteří se kryjí za knihovnami a skříňkami. Až všechny postříláte, tak doběhněte ke dveřím, které vedou na další část ochozu. Před otevřením dveří vám doporučujeme dobít zbraň, protože na ochozu vás čeká souboj s raketometčíky. Pokud budete dost rychlí, tak byste je měli postřílet tak rychle, že ani nestačí opětovat vaší palbu. Nakonec se po ochozu prostřílejte až ke schodišti, po kterém seběhnete ke svému tanku.

1.8 Airfield Ambush

Až vyjedete ze skladiště, tak zničte strážní věž přímo před vámi. Pak následujte ostatní tanky a ve skupině se prostřílejte až na železniční seřadiště, které je plné německých tanků. Pokuste se je zničit v plné rychlosti, čímž zabráníte vlastnímu poškození. Až bude kolem klid, tak pokračujte dál směrem přes koleje. Dostáváte se mezi řadu hangárů, kolem kterých je rozestavěno celkem 10 transportních Ju-52. Vaším úkolem je všechna tato letadla zničit. Začněte zleva, protože krajní letadlo na této straně je schované v hangáru. Po jeho zničení začněte projíždět mezi hangáry a likvidujte jedno letadlo po druhém.

Po zničení všech označených cílů se za posledním letadlem vlevo otevřou vrata vedoucí do jednoho z hangárů. Nejprve postřílejte všechny raketometčíky, kteří se vás pokusí v hangáru přivítat. Pak projeďte na přistávací plochu za hangárem a začněte postupovat směrem na sever. Přistávací plocha je poměrně dlouhá a vy se cestou můžete bavit tím, že budete sestřelovat vzlétající letadla. Před koncem dráhy se připravte na tank, který se vás pokusí napadnout zleva. Za přistávací dráhou pokračujte dál po úzké polní cestě, po níž dojedete až k zátarasu s několika hořícími tanky.

Je na čase opět vstoupit z tanku vyříkat si to s Němci z očí do očí. Zprava oběhněte hořící tank a pusťte se do boje. Mezi hořícími nákladními auty na vás čeká několik protivníků, kteří nejsou příliš dobře vidět. Naštěstí je zde dost úkrytů i pro vás. Až se dostanete za poslední hořící trosky, tak oběhněte malou skálu napravo od silnice a postřílejte několik Němců na začátku dlouhého příkopu. Ten je dost dlouhý, takže vám umožní postupovat pěkně v krytu až k německé základně na kopci. Až se přiblížíte k několika zaparkovaným nákladákům, tak zbystřete. Před vámi je totiž kontrolní věž, na které mají Němci umístěno nepříjemné kulometné hnízdo.

Další kulomet je umístěn na obrněném transportéru vlevo, takže se dostanete do křížové palby. Počkejte si, až budou kulometčíci nabíjet. Pak z příkopu rychle přeběhněte za náklaďáky vpravo. V tom druhém najdete kromě lékárničky také raketomet, který se vám bude hodit. Použijte ho na zničení obou kulometů (mířte přesně, protože máte jen 2 rakety). Pak zprava oběhněte kontrolní věž a vyrazte dveře. Vaším úkolem je prostřílet se až do kontrolní místnosti v nejvyšším patře. Po likvidaci všech Němců se vraťte o patro níž a seberte dokumenty, které leží na velkém kontrolním panelu.

2. NORTH AFRICA

2.1 Dirty Deeds

Ze sněhu se přesunete rovnou do vyprahlé Afriky. Na začátku úrovně se držte vpravo a skrčení doběhněte až ke zdi, za kterou slyšíte hlasy několika německých vojáků. Dojděte až k díře, kterou můžete na vojáky začít pálit. Postupujte směrem k malému domku, za kterým vidíte pozice 3 kulometů. Jejich umlčení je vaším prvním cílem. Skrčení doběhněte k další zdi, za kterou je ulice pod palbou kulometů. Počkejte si na pauzu v jejich palbě a pokuste se přeběhnout přes ulici k domku, na jehož pravé straně vidíte schodiště. Prostřílejte se na střechu domku a zabijte kulometčíka. Pak

se sami chopte kulometu a postřílejte Němce v obranných pozicích pod vámi.

Po umlčení kulometů můžete postupovat městečkem dál směrem k německému velitelství. Bohužel se vám do cesty postaví nepřátelský tank. Naštěstí jste vyzbrojeni přísavnými granáty, které se po svém dopadu přilepí na trup tanku. Stačí 2 zásahy a tank je zničen. Pak pokračujte na velitelství, které je umístěno v nejvzdálenějším domku. Jakmile se k němu přiblížíte, tak se otevřou dveře a vy můžete dovnitř hodit jednu nálož. Pak vběhněte dovnitř a postřílejte Němce stojící u oken (pokud budete mít štěstí, tak se budou věnovat vašim spolubojovníkům před domem).

Až velitelství vyčistíte, tak vám jeden z Angličanů otevře zadní východ. Po dlouhém schodišti se budete muset prostřílet až do malého domku na kopci. Postřílejte všechny uvnitř a pak proběhněte dveřmi naproti vchodu k vysoké anténě. Na její základně vidíte označený bod, na který musíte položit jednu nálož C4. Stáhněte se a po explozi začněte postupovat směrem do druhé části městečka, kterou vidíte pod kopcem. Při sestupu dolů si dávejte pozor na palbu kulometů z nejvyššího domu.

Tento dům je vaším dalším cílem. Přibližte se k němu směrem od silnici a prostřílejte se na rozlehlou terasu, na které je rozmístěno několik kulometů. Až postřílíte všechny Němce, tak se chopte kulometu, který je namířen na hlavní německou základnu. Na jejím nádvoří se bude sbíhat tolik protivníků, že je ani nebudete stíhat střílet. Pořád si ale dávejte pozor na kulomet uprostřed nádvoří. Němci se ho budou stále snažit používat a vy musíte střílet jednoho kulometčíka za druhým.

Po určité době pohyb na nádvoří ustane a německý obrněný transportér prorazí bránu. Seběhněte na silnici a začněte postupovat směrem do základny. Pokud jste byli u kulometu důslední, tak byste neměli narazit prakticky na žádný odpor. Za bránou se držte vlevo a postřílejte skupinku Němců, kteří postávají u generátoru. Až všechny zlikvidujete, položte na označené místo časovanou nálož.

2.2 Depot Saboteurs

Následujte své spolubojovníky a postřílejte všechny Němce nad schodištěm v protějším domě. Pak vyběhněte do prvního patra a spolu se seržantem vejděte do krátké chodby, na jejímž konci najdete několik talířových min. Pak vyskočte oknem do uličky za domem a prostřílejte se až do dalšího velkého domu se schodištěm. Postřílejte všechny protivníky v prvním patře a začněte se věnovat likvidaci 3 tanků, které jsou vaším primárním cílem. Měly by kroužit kolem několika domů a vy máte několik možností, jak se jich zbavit. Tou první je metoda, kterou už jste jednou použili. Stačí na tank hodit 2 přísavné granáty a je vymalováno. Druhu možností je použití min. Tanky krouží po stále stejné trase, takže není nic jednoduššího, než mu položit do cesty minu.

Až budou všechny 3 tanky zničeny, tak musíte začít postupovat směrem k německému skladišti. Na cestě ke skladišti vás ale čeká velká nepříjemnost ve formě 2 kulometných hnízd. První z nich je umístěn kousek nalevo od místa, kde stál třetí tank. Vyběhněte do druhého patra nejvyšší budovy ve městečku a oknem namířeným na sever uvidíte hnízdo pěkně seshora. Až zlikvidujete kulometčíka, tak postřílejte všechny Němce, kteří se pokoušejí o protiútok. Pak seběhněte dolů a dál pokračujte do uličky, která vede od kulometného hnízda směrem za řadu domků.

Uličkou se dostanete až k bráně skladiště. Na strážním domku nalevo od brány je umístěno druhé kulometné hnízdo. Lehněte si a lehce vykoukněte zpoza rohu. Až zastřelíte kulometčíka, tak můžete začít postupovat směrem k domku. Vaším úkolem je postřílet všechny protivníky, kteří jsou v domku umístěni. Ono to stejně jinak nejde, protože za bránu se jinak než strážním domkem nedostanete.

Až budete za bránou, tak překvapte a rychle zastřelte dalšího kulometčíka. Ten je umístěn kousek za bránou napravo od cesty. Dál můžete postupovat buď po cestě nebo za domy vlevo. My vám doporučujeme spíše levou cestu, protože se tak dostanete do výhodného postavení vůči dalšímu kulometnému hnízdu. To je umístěno přímo mezi barely s benzínem a dokud se ho nezbavíte, nemáte vyhráno. Až zastřelíte kulometčíka, tak z bezpečné pozice postřílejte také všechny protivníky kolem. Němci mají totiž nepříjemnou tendenci kulomet znovu obsadit. Když budou všichni mrtví, tak můžete začít ničit hromady barelů. Během toho se na scéně objeví několik nových protivníků, ale nemělo by to být nic hrozného. Po zničení všech barelů se budete muset prostřílet k džípu, který stojí před bránou skladiště.

2.3 A Desert Ride

Na začátku úrovně přejde animace plynule v akci. Sestřelte Němce na skále a pak zalehněte na silnici vedle džípu. Zpoza skály vyběhne několik protivníků, které byste měli puškou snadno postřílet. Až bude dotankované palivo, tak naskočte do

džípu a chopte se kulometu, který bude po celý zbytek úrovně vaší jedinou zbraní. Doporučujeme vám vyzkoušet si míření pomocí jeho mušky. Pokud se díváte do mířidel, tak se sice kulomet otáčí pomaleji, ale vaše přesnost se výrazně zvětší.

Odlišnosti mezi oběma způsoby míření si můžete pořádně vyzkoušet u prvního zátarasu. Rychle postřílejte nejbližší vojáky a pak se věnujte nákladnímu autu. Jakmile ho zničíte, tak se džíp zase rozjede (pokud zůstanete u zátarasu příliš dlouho, tak se objeví další vojáci). Po tom, co minete několik skupinek nepřátelských vojáků, se na scéně objeví střemhlavé bombardéry. Budou na vás nalétávat směrem zepředu a vy je musíte za každou cenu sestřelit ještě před tím, než shodí svou bombu (asi vám nemusíte radit, že byste měli mířit na motor). Pokud nesestřelíte ani jeden bombardér včas, tak jsou vaše dny sečteny.

Při další cestě se soustřeďte hlavně na vojáky s raketomety a kulometčíky. Naštěstí jste pro ně v plné rychlosti dost špatný terč, takže setkání s nimi nemusí být fatální. Horší je to ve chvíli, kdy opět zastavíte. Před vámi je skupinka vojáků a obrněný transportér. Vaším prvním cílem by měl být barel vedle transportéru. Až exploduje, tak můžete postřílet vojáky a nakonec zničit náklaďák blokující cestu. Na nejbližším kopci se připravte na druhý útok střemhlavých bombardérů. Poslední krušné chvíle zažijete na křižovatce, kde váš řidič prudce zahne doleva, aby objel nepřátelský tank. Kousek od tanku vám totiž chcípne motor a vy budete muset odrazit útok skupinky pěšáků. Pokud přežijete, tak už byste to měli do pevnosti zvládnout.

2.4 Raiding the Fortress

Boj o pevnost začínáte kousek od brány, kterou dovnitř proudí nekonečné zástupy Němců. Vaším prvním úkolem je vyhodit bránu do vzduchu a zabránit tak Němcům ve vstupu do pevnosti. To ale nebude nic jednoduchého. Němci totiž mají ve věži za bránou umístěné 2 kulomety, které vám určitě přidělají pár vrásek. Naštěstí máte svou pušku, která je v takové situaci vaší jedinou účinnou protizbraní. Oběhněte barel před vámi a schovejte se za schodiště vedoucí do středu pevnosti. Škvírou mezi schodištěm a sloupem pak zastřelte oba kulometčíky.

Ihned po umlčení kulometů zaútočte na bránu. Postřílejte všechny Němce v jejím okolí (chvilku trvá, než do pevnosti vtrhne další vlna protivníků) a pak rychle položte nálož na pravý nosný sloup. Odběhněte někam do krytu a po zničení brány se prostřílejte k věži za bránou. Při tom si musíte dávat pozor, aby se některý z Němců nechopil opuštěného kulometu (to by bylo opravdu hodně nepříjemné překvapení). Ve věži na vás samozřejmě čeká další skupina protivníků, které budete muset zlikvidovat. Až se vám to povede, tak vyběhněte po schodech na věž a promluvte si se seržantem, kterého budete muset doprovodit na druhou stranu pevnosti.

Seběhněte zpět na nádvoří a pokračujte směrem do středu pevnosti. Zde se vám naskytne pohled na druhou bránu, kterou do pevnosti proudí další zástupy Němců. Tentokrát je ale nemůžete zastavit, takže se s nimi vůbec nezdržujte. Místo toho běžte směrem doprava a přelezte nízkou zídku, za kterou vidíte stopovky kulometu. Těsně u zdi budete před kulometem krytí, takže se ho nemusíte bát. Vezměte si do ruky pušku a pomalu vykoukněte směrem k obrněnému transportéru, na kterém je kulomet umístěn.

Až zastřelíte kulometčíka, tak k transportéru doběhněte a položte na něj nálož. Před explozí se stáhněte směrem k bráně, protože v rohu pevnosti se krčí několik Němců. Až transportér vyletí do vzduchu, tak se začněte zajímat o to, kde se nachází váš chráněnec. Začněte ho krýt a doprovoďte ho k transportéru. Ten obejděte zprava a rychle zastřelte dalšího kulometčíka, který má svůj kulomet namířený přímo na transportér. Pak postřílejte Němce na schodišti nalevo od kulometu a seběhněte do podzemí.

3. WESTERN FRONT

3.1 First City to Fall

Děj hry se přesouvá na západní frontu do města Aachen. Vaším hlavním úkolem v první úrovni bude doprovázet samohybné dělo při jeho cestě městem. A úkol to nebude

jednoduchý. Na začátku se kryjte těsně za dvojicí tanků, které vám budou dělat štít. Na rohu se sice na chvilku zastaví, ale po pár výstřelech budou pokračovat dál. Až se tanky zastaví podruhé, tak si počkejte na výstřel, kterým tank zničí část budovy na pravé straně ulice. Vběhněte do budovy a prostřílejte se do prvního patra. Až postříláte všechny Němce na chodbě, tak vejděte do posledních dveří vpravo a zastřelte vojáka s raketometem.

Vraťte se na ulici a opět se ukryjte za tanky. Ty popojedou na velké náměstí, kde vás čeká dost nepříjemná bitva. Kryjte se před palbou kulometů a pokuste se vykouknout směrem doprava. Na této straně se totiž objeví první dvojice raketometčíků. Co nejrychleji je zastřelte a přesuňte se mezi své tanky. Další protivník s raketometem by měl být přímo před vámi. Čtvrtý raketometčík se objeví nalevo před levým tankem a poslední pak přiběhne přímo zleva. Vojáci s raketomety jsou bohužel podporováni řadovými pěšáky, takže v tom asi budete mít napoprvé trochu zmatek. Opakování je ale matka moudrosti.

Pokud se vám podaří zastřelit všech 5 vojáků s raketomety, tak se dá kolona opět do pohybu. Až zahne za roh, tak běžte směrem doleva, protože z tohoto směru se ke koloně přiblíží další dvojice raketometčíků. Pak se věnujte čištění prostoru a doplňování zdraví. Jakmile se opět přiblížíte ke svým tankům, tak se dají do pohybu. Přímo před nimi se po chvilce objeví 2 vojáci s raketomety. Postřílejte je i s jejich doprovodem a pak si kryjte obě strany, protože se na vás valí davy pěšáků.

Sledujte levou stranu ulice. Až se dostanete ke zničenému domu, tak se z něj vyvalí početná skupinka nepřátel. Jako obvykle jsou mezi nimi také 2 vojáci s raketomety. Až je zastřelíte, tak se začněte věnovat sami sobě. V ulici už jsou totiž jen pěšáci, kteří půjdou po vás. Kolona při tom pomalu zajede za další roh a vy budete muset zaběhnout do domu napravo od prvního tanku. Dům je plný Němců a vy se budete muset prostřílet do druhého patra, ve kterém jsou v jedné místnosti zavření 2 raketometčíci.

Při cestě zpět na ulici narazíte na tuhý odpor. Až se prostříláte zpět do přízemí, tak pokračujte doleva a po dalších schodech seběhněte do sklepa. V něm začíná dlouhý tunel plný protivníků, kterým se budete muset prostřílet do dalšího sklepa. Z něj vyběhněte do prvního patra, kde najdete těžký kulomet. Použijte ho a postřílejte všechny protivníky na náměstí (vojáci s raketomety se pohybují mezi sloupy protější budovy). Až se vám ozve velitel, tak seběhněte do přízemí a opět se připojte k tankům. Jakmile se rozjedou, tak kolonu zezadu napadne trojice raketometčíků, kteří vylezou z kanálu. Až je zastřelíte, tak ukončete úroveň tím, že slezete do kanálu.

3.2 Underground Passage

V kanalizaci bude vaším úkolem zničit 5 žebříků, které slouží Němcům jako alternativní cesty při jejich výpadech. U prvního začínáte, tak na něj rovnou položte nálože a seběhněte po schodech dolů. Dál pak pokračujte chodbou vedle zničeného žebříků. Po kruhovém schodišti se prostřílejte do velké haly, ve které se budou Němci krýt za hromadami sutin. Z haly vedou 2 východy. Vy musíte nejprve použít ten vpravo, který vede do dlouhé haly s klenutým stropem. Hala je plná protivníků a prostřílet se na druhou stranu nebude jednoduché. Bohužel žádná cesta okolo neexistuje, takže se budete muset prostřílet od překážky k překážce.

Za úzkým průchodem najdete druhý žebřík. Vraťte se až do předchozí haly, ve které jsme vás upozorňovali na 2 východy. Teď použijte ten druhý a po točitých schodech vyběhněte ke třetímu žebříku. Po jeho zničení pokračujte do chodby hned vedle zničeného žebříku. Dostáváte se na ochoz nad dlouhým tunelem. Postupujte opatrně, protože Němci jsou na ochozu i dole v tunelu. Až se přiblížíte ke konci, tak si hlídejte kulometné hnízdo, které se objeví za širokým sloupem. Buď použijte pušku, nebo se pokuste proplížit podél nízké stěny až za palebný úhel kulometu.

Až zlikvidujete všechny Němce v jejich obranném postavení na konci tunelu, tak vyhoďte do vzduchu jejich předposlední žebřík. Chodbou vpravo se dostanete až do široké chodby, ve které bojuje malá skupinka Američanů s Němci. Postřílejte všechny Němce a doběhněte na konec chodby, kde se můžete ukrýt za hromadou sutin. Zůstaňte v krytu, protože do chodby za chvilku vtrhne početná skupinka nepřátel. Až je postříláte, tak pokračujte úzkými chodbami k poslednímu žebříku. Po jeho zničení se budete muset probojovat chodbou vpravo až do sklepa nejbližšího domu.

3.3 Surrender at Aachen

Nejprve vás čeká vyrážení dveří a cesta směrem na půdu. Až dorazíte ke kulometnému hnízdu s výhledem na ulici, tak postřílejte všechny Němce a chopte se kulometu. Pod vámi se objeví kolona z předminulé úrovně. Asi vás nepřekvapí, že se vzápětí všude kolem objeví spousta Němců, kteří na kolonu zaútočí. Vaší prioritou bude jako už tradičně postřílet všechny vojáky s raketomety. První 2 se objeví v ruinách přímo pod vámi. Mnohem nebezpečnější je ale celá skupinka raketometčíků, kteří se budou objevovat ve dvou patrech budovy vpravo. Vyčištění této budovy je stěžejní, protože raketometčíci dokáží vaše samohybné dělo rozstřílet během chvilky.

Až se dá kolona opět do pohybu, tak pokračujte po prknech na půdu sousedního domu. Zde seběhněte o patro níž a jakmile vyrazíte dveře, otevře se vám pohled na velké schodiště plné protivníků. O patro níž uvidíte dvojici raketometčíků, kterým byste měli pod nohy hodit granát. Prostřílet se k nim vám totiž zabere dost času. Po vyčištění prvního patra seběhněte do přízemí, kde vás čeká další skupinka protivníků. Prostřílejte se ven na ulici, kde se po delší době opět připojíte ke své koloně. Jakmile se dá do pohybu, tak si kryjte pravou stranu, kde se objeví první raketometčík.

Kolona se bude díky boji s kulomety pohybovat velmi pomalu. Na rohu před náměstím se na chvíli zastaví a vy musíte doběhnout až k prvnímu tanku, aby se dala opět do pohybu. Před náměstím si dejte pozor na dvojici raketometčíků vlevo. Na náměstí narazíte na nepřátelské tanky. Rychle přeběhněte na druhou stranu a vejděte do domu nalevo od ulice. Domem se prostřílejte do uličky plné protivníků. Je jich neomezený počet, takže uličku nikdy nevyčistíte (ale kulometčíka v domě na konci ulice naštěstí nikdo nenahradí). Prostě budete muset zariskovat, protože postup od překážky k překážce zde není nic příjemného.

Nakonec se probojujte až do kolmé ulice, ve které musíte odrazit útok Němců zprava. Také si dejte pozor na kulometné hnízdo, které má pokrytý celý roh. Až budou všichni mrtví, tak doběhněte k zeleným dveřím posledního domu vpravo. Domem se prostřílejte až do nejvyššího patra, kde překvapíte dvojici vojáků s raketomety. Zastřelte je a pak použijte raketomety poházené všude kolem na zničení dvojice německých tanků, které jsou umístěny přímo pod vámi.

3.4 Come out Fighting

Jako americký tankista dostanete za úkol krýt kolonu samohybných děl. Následujte ostatní tanky, které vás dovedou na rozlehlou zasněženou pláň. Na tu se zprava blíží německá kolona tanků. Jsou to většinou Tigery, takže nemůžete počítat s tím, že je zničíte dvěma zásahy. Většinou totiž vydrží i 3 nebo 4, takže bitva bude dost nepříjemná. Rozhodně se do ní nevrhejte po hlavě a zůstaňte na cestě mezi stromy. Němci si budou všímat ostatních tanků a vy budete moci v klidu střílet. Před koncem bitvy ale budete muset na pláň sjet, protože poslední tanky stojí na cestě na jejím východním konci.

Až budou všechny německé tanky zničeny, tak zaujměte pozici, ze které uvidíte dobře na východní cestu. Po ní totiž na pláň přijedou 4 Pantery, které budete muset co nejrychleji zničit (pokud zničíte rychle první tank, tak tím zablokujete všechny tanky za ním). Pak kolem nich projeďte a pokračujte směrem k městu. Cestou si ale dávejte pozor na velmi nepříjemná protitanková děla, která jsou rozmístěna podél silnice (cestou do města narazíte celkem na 4, z toho 3 jsou napravo od silnice).

Jakmile se přiblížíte k městu, tak se rozpoutá hodně nepřehledná bitva. Naproti vám vyjede německý tank, který by měl být vaším prvním cílem. Pak se zaměřte na protitankové dělo, která je umístěno na první zahradě v pravé části města. Vzápětí se vám na kompasu označí pozice dalších 2 děl, která budete muset zničit. Jsou umístěna zhruba ve středu města a kryjí se navzájem. Doporučujeme vám proniknout do města zprava (rozhodně nevjíždějte do města po hlavní silnici) a pokusit se děla napadnout z boku. Při manévrování městem se ale připravte na přítomnost dalších 2 německých tanků, které se mohou ukrývat za jakýmkoliv domem.

Po zničení děl dojeďte na označený bod, kde musíte vystoupit z tanku. Pokračujte do domu vpravo a prostřílejte se až ke schodišti, které vede do prvního patra. Tam najdete 2 místnosti, ve kterých jsou umístěny celkem 3 kulomety. Až postříláte všechny kulometčíky, tak se prostřílejte zpět ke svému tanku, ve kterém budete muset pokračovat do další části města. Při opouštění té první části si ale dávejte pozor na 2 tanky, které na vás čekají za posledními domy. Napravo od silnice je pak umístěno protitankové dělo. Po dosažení druhé části města se připravte na podobný scénář. Opět musíte nejprve zničit 3 děla a několik tanků kličkujících mezi domy. První 2 děla jsou umístěna na hlavní silnici a třetí najdete nalevo od města.

Až děla zničíte, tak dojeďte k domu, před jehož vchodem si musíte dát pozor na kulometčíka u protějšího rohu. Po jeho zastřelení vejděte dovnitř a postříláte všechny Němce v prvním patře. V poslední místnosti vpravo najdete několik lékárniček, které budete potřebovat. Pak doběhněte na označené místo, kde najdete několik raketometů. Ty musíte použít na odražení německého tankového útoku. Až zničíte všechny německé tanky pod okny, tak se vraťte do svého tanku a probojujte se do tře-

tí části města. V té vás nejprve čeká souboj s početnou tankovou jednotkou. Až zničíte všechny označené tanky, tak braňte kostel, na který se pokusí Němci zaútočit.

3.5 Road to Remagen

Před vámi je úroveň, která se dá absolvovat mnoha různými způsoby. Remagen je totiž zpracován tak, že můžete postupovat několika ulicemi a v každé z nich vás čeká něco trochu jiného. Pokud budete postupovat po hlavní, tak se musíte připravit na kulometná hnízda umístěna v bočních uličkách vlevo. Naštěstí stačí vyřídit první kulomet a tomu druhému se dostanete zadní spojovací uličkou do zad. Druhou možností je postupovat ulicí napravo od té hlavní. Touto cestou sice obejdete oba kulomety, ale po návratu na hlavní ulici se dostanete před hlaveň dalšího kulometu. Zkrátka ani jedna z možných cest není vyloženě lehká.

Jak se říká, všechny cesty vedou do Říma. Také vy se dříve nebo později dostanete do části města, ze které poprvé spatříte most. Po nahlášení této překvapivé zprávy musíte postupovat dál směrem k mostu. V cestě vám ale stojí malý parčík, kolem kterého je rozmístěno několik kulometů. Pokud jste na začátku úrovně zvolili postup směrem doleva, tak byste se měli dostat do docela výhodné pozice (mluvíme o nejvzdálenějším schodišti, které vede ke zmiňovanému parčíku). Nejbližší kulomet totiž napadnete zezadu a druhý kulomet u dlouhého průchodu můžete napadnout ze schodiště, ze kte-

rého máte lehký nadhled. Každopádně vaším cílem je právě průchod vedoucí do další části města.

Průchodem se prostřílejte až na ulici, kde je vpravo umístěno další kulometné hnízdo. Až ho zlikvidujete, tak se prostřílejte na schodiště vedoucí ke kostelu. Ten můžete obejít ze dvou stran. Doporučujeme vám obejít ho zleva, protože se tak dostanete do zad kulometnému hnízdu u východu do další ulice. Touto ulicí se prostřílejte až na malé náměstí, na kterém vás překvapí dvojice tanků. Rychle proběhněte do budovy radnice, kterou najdete za plotem vpravo. Prostřílejte se do prvního patra, kde v místnosti vpravo najdete několik raketometů. Až zničíte oba německé tanky, tak stačí vyběhnout na náměstí.

3.6 Last Bridge Standing

A opět je zde klasický doprovod kolony tanků. Ty jsou ale naštěstí odolnější než samohybné dělo, takže by měly vydržet pár zásahů. Stačí vyběhnout do ulice před tanky a kolona se dá do pohybu. Cestou na první náměstí se ukáže několik vojáků s raketomety. Většinou útočí zepředu, takže se budete muset držet po straně prvního tanku. Až se probojujete na velké náměstí, tak se kryjte za prvním tankem a doběhněte k 5 minám, které budete muset odstranit. Také ale nesmíte zapomenout na kulometné hnízdo, před kterým zastaví první tank. Ten vám svým tropem umožní, abyste kulomet obešli zleva

a postříleli všechny německé vojáky v jeho okolí.

Po odstranění min tanky prorazí val, který si Němci postavili uprostřed náměstí. Až se prostříláte na druhou stranu valu, tak se držte u stěny vlevo. Za rohem je totiž nepříjemné kulometné hnízdo (doporučujeme vám použít na něj granáty). Z brány v protějším rohu náměstí vyběhne několik vojáků s raketomety, tak je co nejrychleji postřílejte. V ulici za náměstím se pak připravte na skupinku, ve které jsou opět také raketomety. Nejnebezpečnější je ale raketometčík v prvním patře domu kousek od náměstí.

Po lítém boji se dostanete až na křižovatku, v jejíž levé části je další kulometné hnízdo. Po jeho umlčení k němu rychle doběhněte, protože je zde hodně Němců, kteří se kulometu rádi chopí. V ulici vlevo se pak objeví několik vojáků s raketomety. Po vyčištění křižovatky se tanky zaseknou před velkým valem. Pokračujte do postranní ulice a kolem hřbitova se prostřílejte až do prostoru za tímto valem. Tanky vám pomůžou zničit kulometné hnízdo a rozjedou se směrem k továrně na nábytek.

Odrazte útočící vlnu německých pěšáků a postřílejte vojáky s raketomety, kteří na kolonu zaútočí zezadu. Pokud se chcete blýsknout, tak seberte raketomet a zničte německý tank. Doprovoďte tanky uličkou mezi skladišti a likvidujte raketometčíky, kteří budou na kolonu útočit z několika stran. Až kolona dojede na konec dvou dlouhých skladišť, tak se ze skladiště přímo naproti vám vyvalí vlna raketometčíků. Postřílejte všechny Němce ve skladišti a pak běžte k dřevěným vratům skladiště, před kterým stojí první tank. Pomocí granátu zničte vrata a pak postupně vyčistěte celé skladiště od nepřátel. Jakmile vyčistíte jednu halu, tak by měly tanky popojet. Nakonec se dostanete až na cestu za skladištěm, která vede k mostu.

3.7 Into the Heartland

Závěrečná úroveň je sice rozsahem velmi malá, ale přesto vám určitě nějakou tu chvilku zabere. Dostáváte se totiž na most, který je doslova přeplněný protivníky. Naštěstí je zde spousta sutin a sloupů, za kterými se můžete krýt. Hned ze začátku vám doporučujeme porozhlédnout se po pušce G43, která je vybavená optikou. Bude se vám totiž hodit ve chvíli, kdy se přiblížíte ke strážním věžím na druhém konci mostu (nevyplýtvejte její munici). Ale to je ještě kousek cesty. Postupujte po stranách mostu a pokud vám trosky zabrání v dalším postupu, tak přeběhněte na druhou stranu.

Až se dostanete na dostřel k věžím, tak použijte zmiňovanou pušku G43 a postřílejte vojáky u kulometů. Pokud se jich včas nezbavíte, tak se máte opravdu na co těšit. Vaším hlavním cílem jsou dveře, které vedou do levé věže. Bohužel k nim budete muset přeběhnout pod palbou, protože všech protivníků se nezbavíte. Jednoduše si doplňte zdraví na maximum a do věže proběhněte (plížení vám bohužel nepomůže). Připravte si nějakou automatickou zbraň, protože uvnitř věže vás čekají davy protivníků.

Interiér věže je bohužel dost nepřehledný, takže se můžete cítit lehce zmatení. Doporučujeme vám nejprve postřílet všechny protivníky a teprve pak věž v klidu prohledat. Najdete zde dost lékárniček, které se vám budou ještě hodit. Pak se v nejnižším patře porozhlédněte po dlouhé chodbě (zlatá hvězda vás do chodby pohodlně dovede), která vede do druhé věže. Ta vypadá uvnitř podobně jako ta první, ale narazíte v ní na mnohem tužší odpor. Vaším cílem je prostřílet se až do nejvyššího patra, kde je umístěno protiletadlové dělo. Až postříláte všechny protivníky, tak ho použijte a sestřelte všechny střemhlavé bombardéry, které budou útočit na most.

Jakub Holý

Thomas JANE
John TRAVOLTA
Rebecca ROMIJN-STAMOS
Roy SCHEIDER
KAT
THE PUNISHER
NA VIDEOKAZETÁCH A DVD
© 2004 Film & Entertainment VIP Medienfonds 2 GmbH & Co. KG, Film & Entertainment VIP Medienfonds 3 GmbH & Co. KG and Artisan GmbH.
Více informací o filmech najdete na www.bontonfilm.cz.
Bontonfilm a.s., Nádražní 23/344, 151 34 Praha 5, tel.: 257 415 111-2, fax: 257 415 113, e-mail: ccv.distribuce@bonton.cz, www.bontonfilm.cz
EXPRES 90.3 FM
music for your life!

Killzone

INFO

■ **VYDAVATEL:** Sony ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-12
■ **VÝROBCE:** Guerilla ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Skvěle vypadající first-person střílečka od autorů Shellshocku. S hratelností už je to horší.

Cíl je prostý - dostat se z bodu A do bodu B, přežít a zabíjet. Pokud ale přesto narazíte na potíže, je tu náš návod!

1. HELGHAST ASSAULT

1.1

Postřílejte několik vln útočících Helghastů. Až na vás jeden ze spolubojovníků zařve, tak ho následujte k zátarasu s ostnatým drátem a po jeho odsunutí proběhněte zákopem k nejbližší skupince spojeneckých vojáků. Zaklekněte mezi nimi a začněte odrážet další vlny útočníků. Dejte si při tom pozor na skupinku spolubojovníků, kteří přiběhnou do zákopu směrem zprava. Po odražení několika útoků se budete muset stáhnout směrem do zázemí. Doběhněte až k troskám vozidla, za kterými se můžete na chvilku ukrýt a nabrat dech.

Navíc zde najdete lékárničku, která vám určitě přijde vhod.

Po chvilce budete muset pokračovat v útěku. Doběhnete až do malého bunkru a z něj postřílejte své pronásledovatele. Pak pokračujte zákopem k těžkému kulometu, pomocí kterého musíte postřílet několik skupinek útočících Helghastů. Až bude v prostoru před vámi klid, tak doběhněte k bunkru, před kterým stojí jeden z vojáků. Helghasta uvnitř zabijte granátem a pak se prostřílejte až na konec zákopu. Po zlikvidování poslední skupinky nepřátel vyběhněte po rampě vpravo na ochoz nad zákopem a doběhněte až do velké budovy, ve které úroveň končí.

1.2

Doběhněte na konec zákopu a pokračujte do malého oploceného prostoru, kde na vás čeká skupinka spolubojovníků. Po žebříku vylezte na ochoz vodní nádrže, seberte odstřelovačku ležící na zemi, pomocí ní zneškodněte odstřelovače na konci ulice. Pak se otočte směrem přes ulici a postřílejte skupinku protivníků v protější budově. Až to budou mít všichni Helghasti za sebou, tak jeden z vašich spolubojovníků uvolní zátaras postavený napříč ulicí. Slezte zpět na ulici a doběhněte až k místu, kde se vaši spolubojovníci začnou krýt. Z těchto míst zastřelte oba nepřátelské odstřelovače, kteří se kryjí mezi troskami blokujícími ulici.

Širokým potrubím vyběhněte do trosek domu vpravo a po likvidaci skupinky nepřátel seběhněte na ulici. Na její druhé straně uvidíte jednoho ze spolubojovníků, který vás troskami provede až do sousední ulice. Zde dojděte zákopem k vojákovi s raketometem. Až ho nepřátelé zastřelí, seberte raketomet a zničte obrněný transportér. Pak odrazte útok početné jednotky Helghastů a proběhněte budovou na konci zákopu. V další ulici postřílejte protivníky útočící zleva. Po zničení tanku doběhněte ke dveřím na konci ulice.

1.3

Na začátku úrovně se připravte na nálet malého vznášedla. Sestřelit ho nemusíte, takže se stačí ukrýt před jeho útoky. Potom postřílejte několik útočníků a spolu se svými spolubojovníky vyběhněte po schodišti do jednoho z pater obrovské budovy. Prostřílejte se k nejbližšímu schodišti, po kterém musíte pokračovat do dalšího patra. Zde opět postřílejte všechny Helghasty kryjící se za hromadami beden a najděte úzký můstek, který vede do protější budovy. Než na něj ale vyběhnete, tak použijte odstřelovačku a postřílejte všechny protivníky na druhé straně.

V další budově postřílejte protivníky v obranných pozicích a pokračujte směrem doprava. Po schodišti seběhněte o patro níž a postřílejte poslední skupinku nepřátelských vojáků. Pak seberte raketomet ležící na zemi a pomocí něj zničte 2 tanky, které stojí na ulici pod vámi. Po jejich zničení se vám otevřou dveře na druhé straně úzkého můstku. Dejte si pozor na nepřátelské vznášedlo a proběhněte do dveří.

1.4

Seběhněte po schodech a promluvte si s vojákem, který vás má za úkol doprovodit na velitelství. Následujte ho a doběhněte až do trosek domu, který bude vzápětí napaden malou nepřátelskou jednotkou. Vojáci budou před vašimi pozicemi vysazeni obrněným transportérem, který bohužel nemáte čím zničit. Odrazte několik útoků a dejte si pozor na lstivé Helghasty, kteří se vám pokusí vpadnout do zad. Až všechny protivníky postřílíte, tak se na scéně objeví dvojice transportérů,

které definitivně zastaví útoky nepřátel. Vy tedy můžete v klidu doběhnout k vratům, která najdete kousek za domem.

Promluvte si s vojákem, který vás dovede do malého skladiště. Postřílejte skupinku nepřátel kryjících se mezi bednami a doběhněte ke schodišti, které vede do prvního patra. Zde najdete těžký kulomet, díky kterému snadno odrazíte útok nepřátel vedený směrem od protějšího domu. Až bude kolem klid, tak pokračujte na terasu, ze které slezete po žebříku do prostoru mezi dvěma skladišti. Schovejte se mezi bedny a počkejte, až nepřátelské vznášedlo vysadí další skupinku nepřátel. Postřílejte je a pak najděte vojáka, který vám otevře vrata vedoucí na velitelství.

2. VEKTA EVACUATES

2.1

Chodbou doběhněte až do velké haly s propadlým stropem. Z terasy postřílejte všechny protivníky v patře pod vámi a pak pokračujte do dlouhé chodby plné kanceláří. Narazíte zde na tuhý odpor, takže musíte postupovat s maximální opatrností. Dejte si pozor hlavně na protivníky, kteří se schovávají v kancelářích. Snadno by se vám totiž mohlo stát, že vám vpadnou do zad. Chodbou doběhnete až do rozlehlé čekárny, ve které musíte pomoct skupince spolubojovníků s odražením nepřátelského útoku.

Až bude chodba za čekárnou vyčištěná, tak vás osamocený voják provede zničenou částí budovy. Doběhne s vámi až do haly, ve které na vás z prvního patra zaútočí skupinka nepřátel. Po jejich likvidaci pokračujte do velké haly, ve které musíte skupince spolubojovníků pomoci odrazit další útok. Pokračujte do další haly s proraženým stropem. Až postřílíte protivníky na zbytcích podlahy, tak seběhněte ruinami o patro níž. Najděte velkou halu s poslední skupinkou nepřátel a po jejich likvidaci následujete vojáka, který na vás čeká u východu.

2.2

Vyběhněte na terasu, na které už na vás čeká dvojice vojáků. Promluvte si s jedním z nich a pak se ukryjte za jednu ze stěn. Nad nádvořím se totiž ukáže dvojice vznášedel, která byste měli nechat na starost vojákovi s těžkým kulometem. Ten bohužel souboj se vznášedly nepřežije a vy se budete muset kulometu chopit sami. Postřílejte několik skupinek útočících protivníků a až vysílačka oznámí evakuaci, tak následujte jednoho z vojáků ke vchodu do výzkumného oddělení. Cestou musíte postřílet pár dalších vojáků a krýt se před nálety druhého vznášedla.

OVLADÁNÍ

CO JE CO

- **Levý analog »** Pohyb
- **Pravý analog »** Míření
- **Křížek »** Interakce s okolím
- **Kolečko »** Přepínání zbraní
- **Čtverec »** Termální vidění (Luger)
- **Trojúhelník »** Nabíjení
- **R1 »** Primární střelba
- **R2 »** Sekundární střelba
- **R3 »** Zoom
- **L1 »** Házení granátů
- **L2 »** Skrčení
- **L3 »** Sprint
- **SELECT »** Seznam úkolů

2.3

Doběhněte až do haly se schodištěm. Všichni protivníci jsou na ochozu v prvním patře, takže vám jejich likvidace asi nějakou dobu zabere. Až všechny postřílíte, tak vyběhněte nahoru a dál pokračujte do chodby s propadlou podlahou. Malou šatnou se prostřílejte do místnosti plné počítačů, ve které zuří trochu nepřehledná přestřelka. Pokračujte směrem doleva a doběhněte do malé místnosti, ve které se několik vašich spolubojovníků brání proti útoku početné jednotky nepřátel. Od jednoho ze spolubojovníků získáte klíč, jehož nalezení bylo vaším hlavním úkolem.

Postřílejte všechny protivníky, kteří se kryjí za počítači. Pak začněte opatrně postupovat směrem k východu a dejte si pozor na poslední záludné protivníky. Krátkou chodbou s dekontaminačními tryskami proběhnete do haly s několik oddělenými kójemi. Využijte je jako kryt a postřílejte všechny protivníky, kteří na vás útočí z protějšího schodiště. Až budou všichni mrtví, tak pokračujte dál a několika místnostmi se prostřílejte až do dlouhé chodby, která vypadá podobně jako ta, kterou jste vstupovali do výzkumného oddělení. Naproti přes chodbu vidíte dveře, ze kterých na vás zaútočí dvojice protivníků. Až je zastřelíte, tak proběhněte ke dveřím vedoucím do další části základny.

2.4

Hned na začátku úrovně uslyšíte střelbu. Rychle tedy pokračujte do velké haly, která je částečně zatopena vodou. Uprostřed vidíte malou skupinku vojáků, kteří jsou obklíčeni protivníky. Rovnou ze schodiště postřílejte Helghasty na ochozech po stranách a pak doběhněte na konec haly. Postřílejte další skupinku nepřátel a pak pokračujte směrem doleva. Dlouhou kruhovou chodbou se prostřílejte až k úzké chodbě, která vede o patro níž. Seběhněte dolů a v kruhové hale se připravte na skupinku protivníků, kteří na vás zaútočí z obou stran (nevybíhejte do haly). Až je postřílíte, tak se porozhlédněte po další chodbě vedoucí opět o patro níž.

Postupujte až do velké místnosti s několika generátory. Zde postupujte podél stěny, protože z protější chodby vyběhne početná jednotka nepřátel. Někteří z nich jsou vyzbrojeni kulomety, které pro vás budou novinkou. Prostřílejte se až k chodbě, kterou se dostanete do povědomé kruhové haly. Tentokrát se ale budete muset porozhlédnout po průchodu, kterým se dostanete do šachty uprostřed haly. Postřílejte všechny protivníky a pak slezte po žebříku o patro níž. Opět zastřelte protivníky po obvodu haly a najděte další žebřík vedoucí směrem dolů. V nejnižším patře se prostřílejte do vnější části haly a najděte schodiště vedoucí do vyššího patra.

Po krátké rádiové komunikaci vás čeká souboj s dalšími protivníky. Jsou rozmístěni v hale plné beden, takže postupujte opatrně. Po chvilce se prostřílíte do velké haly plné ovládacích panelů. Zůstaňte

u vchodu a postřílejte všechny protivníky, kteří k vám budou postupovat směrem z druhé strany. Bude jich dost, takže se nudit určitě nebudete. Až se přestanou objevovat další vojáci, tak doběhněte k jednomu ze dvou východů na druhém konci haly a v chodbě za ní najděte tmavé schodiště vedoucí směrem do podzemí.

3. NEW ALLIES

3.1

Na začátku této úrovně si můžete poprvé vybrat ze dvou postav. Vedle vám již známého Templara máte tentokrát k dispozici také Luger. Ta disponuje nočním viděním a její primární zbraň je velmi přesná. Volba postavy ale nijak neovlivní děj hry, takže je to jen na vás. Úroveň začíná v tunelu metra. Postupujte směrem doleva a pokud hrajete za Luger, tak si vyzkoušejte její noční vidění, díky kterému snadno odhalíte protivníky schované ve stínu. Sousedním tunelem se prostřílejte až do chodby, která vede do dalšího tunelu. Pokud budete využívat okolo se povalující panely jako kryt, tak byste se měli bez problémů prostřílet až k další chodbě, ve které najdete žebřík vedoucí na povrch.

Dostáváte se na nádraží, které je samozřejmě plné protivníků. Následujte dvojici spolubojovníků, kteří vás dovedou k zavřeným vratům. Ty vám po chvilce jeden z nich pootevře a vy je musíte podlézt. Potom musíte přeběhnout přes můstek, který je pod těžkou palbou. Na jeho druhé straně aktivujte nálož umístěnou na dalších vratech a stáhněte se za nejbližší kryt. Po explozi postřílejte protivníky v hale a pokračujte až ke schodišti, které vede o patro níž. Seběhněte do další haly, ve které budete muset odrážet útoky nepřátel, kteří jsou rozmístěni v patře nad vámi. Po chvilce se vám otevřou vrata vedoucí k východu z nádraží.

3.2

Nejprve budete muset postřílet všechny protivníky na několika kruhových terasách. Až za nimi začíná park, který je opravdu hodně rozsáhlý. Pokud nevíte, kam postupovat, tak byste zde mohli bloudit dost dlouho (mlha vám to rozhodně neulehčí). Naštěstí jsme bloudili za vás, takže vás nic takového nečeká. Držte se levé stěny a prostřílejte se až k velké bráně, která vede do další části parku. Zde postupujte opět po levé cestičce a přes most se prostřílejte až k bráně vedoucí do třetí části parku.

Při průchodu bránou vás jeden ze spolubojovníků upozorní na dvojici protiletadlových děl. Ta jsou bráněna početnými skupinkami nepřátel, takže vás čeká dost nepříjemná přestřelka. Doporučujeme vám postupovat nejprve podél levé stěny a zezadu napadnout levé dělo. Jakmile postřílíte všechny vojáky v jeho okolí, tak zastřelte vojáka obsluhujícího dělo a postupujte směrem k druhému dělu. Až umlčíte obě děla, tak sledujte, jak váš spolubojovník zničí nepřátelské vznášedlo stojící opodál. Následuje nepřátelský protiútok vedený z prostoru napravo od vznášedla. Doporučujeme vám použít pravé dělo a pomocí něj postřílet co nejvíce protivníků. Až budou všichni mrtví, tak oběhněte vznášedlo a pokračujte k mříži s malým otvorem.

3.3

Před vámi je další přestřelka v parku. Jste napadeni dvojicí obrněných transportérů, které musíte nechat na starost Ricovi. Na vás ale stále zbývá dost protivníků. Transportéry jsou totiž podporovány početnou jednotkou pěšáků, kteří jsou neméně nebezpeční. Až všechny postřílíte, tak postupujte jako obvykle podél levého okraje parku. Po chvilce se dostanete na dohled k malé budově, která je bráněna oddílem těžkooděnců. Pokud máte odstřelovačku, tak vám jí doporučujeme použít. Až z bezpečné vzdálenosti postřílíte všechny vojáky vyzbrojené kulomety, tak můžete vběhnout do budovy, ve které je držen generál Voughan.

4. STRANGE COMPANY

4.1

Při volbě postavy si můžete poprvé zvolit Rica. Jeho základní zbraní je těžký kulomet kombinovaný s raketometem. Pokud tedy chcete řešit problémy hrubou silou, tak pro vás není jiné volby. Úroveň začíná v temném podzemí. Běžte směrem doprava a po tmavém schodišti seběhněte do malé haly, ve které narazíte na poměrně početnou jednotku nepřátel (Rico má opravdu své klady). Rozhodně se mezi ně nevrhejte, protože v této úrovni narazíte na spoustu temných koutů, ze kterých na vás budou protivníci s oblibou útočit. Pokračujte stále směrem dolů a prostřílejte se až do další velké haly s početnou jednotkou nepřátel.

4.2

Doběhněte do chodby, ze které poprvé uvidíte jednu z hlavních promenád. Dejte si pozor na útok skupinky protivníků, kteří vám vyběhnou naproti. Pak vykoukněte na promenádu a z nějakého bezpečného místa postřílejte všechny protivníky, kteří na vás čekají pod schodištěm. Pak seběhněte dolů a po chodníku pokračujte až k díře ve zdi. Zde můžete seběhnout na ulici, ale musíte si při tom dávat pozor na kulometné hnízdo v protějším domě. Opatrně k němu doběhněte a použijte granát, kterým střelce snadno odeženete od kulometu. Pak postupujte na konec protějšího chodníku.

Temnou chodbou doběhněte až do větší místnosti, která je opět plná protivníků. Většina z nich se poměrně slušně kryje, tak je nepodceňujte. Až všechny postřílíte, tak pokračujte na druhou promenádu. Zde se opět prostřílejte na ulici, kde byste měli počkat někde v krytu na přílet nepřátelské výsadkové lodi. Až loď odletí, postřílejte vysazené vojáky a přes chodník vpravo se prostřílejte až do chodby nad promenádou. Pokračujte na druhý chodník, po kterém se musíte prostřílet až k díře ve stěně z prken.

4.3

Dostáváte se do obchodního domu, který je protivníky doslova zamořen. To ostatně poznáte hned v první velké hale, ve které se dostanete do nepříjemné křížové palby. Doporučujeme vám vyběhnout po schodišti v přední části haly na ochoz, ze kterého budete mít krásný výhled téměř až na druhý konec. Také byste zde měli najít odstřelovačku, která vám s řešením svízelné situace výrazně pomůže. Až bude pod vámi klid, tak začněte postupovat k eskalátorům. Prostřílejte se až do tmavé chodby s několika malými stánky. Mezi nimi vás čeká další početná skupinka nepřátel, tak jim nenaběhněte přímo do rány.

Tmavá chodba je zakončena velkým schodištěm. Doporučujeme

vám nepoužívat ho, protože je pod palbou rotačního kulometu. Místo toho se porozhlédněte před koncem chodby vpravo po tmavém schodišti, díky kterému můžete protivníkům v prvním patře vpadnout do boku. Halou se prostřílejte až k dalším eskalátorům, po kterých vyběhnete na ochoz nad halou. Po tomto ochozu se budete muset prostřílet k proskleným dveřím na druhé straně haly.

4.4

Začínáte na ochozu nad další promenádou. Nezdržujte se střelbou na protivníky pod vámi a doběhněte ke dveřím na druhém konci ochozu. Několika chodbami proběhněte až do chodby nad promenádou, kde začne nepříjemná přestřelka. Až postřílíte všechny protivníky v chodbě, tak seběhněte dolů na chodník a postřílejte nepřátelskou jednotku na ochozu před vámi. Pak po dvou můstcích obejděte hromadu trosek a po levém chodníku doběhněte až ke schodišti, po kterém vám v ústrety vyběhnou další protivníci. Až všechny postřílíte, tak vyběhněte po schodech do spojovací chodby. Tou se dostanete na další promenádu, na které zuří bitva mezi vašimi spojenci a početnou jednotkou protivníků.

Vaším úkolem je prostřílet se přes úzký můstek na protější chodník. Až se dostanete k rohu za můstkem, tak se připravte na souboj s těžkým kulometem. Ten je umístěn v chodbě nad promenádou a dá vám asi pěkně zabrat. Až se vám podaří zlikvidovat kulometčíka, tak můžete přes další můstky postupovat až na konec promenády, kde narazíte na skupinku podivných chatrčí. Těmi proběhněte do další části promenády, která je jinak díky troskám nepřístupná. Postřílejte pár protivníků a doběhněte ke dvojici spojeneckých vojáků, kteří vám naznačí další směr postupu. Vyběhněte po schodech do další spojovací chodby a prostřílejte se přes můstek k velkým červeným vratům. Stačí prostřílet se přes další můstek za skladištěm a plukovník Hakha je váš.

5. ESCAPE

5.1

Poslední postavou na výběr je plukovník Hakha. Ten je vyzbrojen základní Helghastskou útočnou puškou a není žádným specialistou. My vám ho ale přesto doporučujeme, protože může projít paprsky speciálních laserových min. Hned na začátku úrovně vás čeká souboj s pěchotou podporovanou tankem. O ten by se měl postarat Rico, který je jako jediný z týmu vyzbrojen raketometem (musíte chvilku počkat, než tank zničí). Až postřílíte všechny pěšáky, tak postupujte úzkým údolím až ke stěně s dvojicí žebříků. Po jednom z nich vylezte nahoru a seberte odstřelovačku, která vám pomůže odrazit útok další nepřátelské jednotky.

Po chvilce se prostříláte až na pobřeží, kde budete svědky nepřátelského výsadku. Počkejte na rozkaz ke střelbě. Jakmile ho dostanete, tak se rozpoutá hotové peklo. Postřílejte všechny pěšáky a nezapomeňte na střelce v transportéru. Pak navštivte druhou výsadkovou loď, ve které najdete zásoby munice. Pokračujte do dalšího údolí, které je plné malých skal. Na malém kopečku vpravo je umístěn nebezpečný odstřelovač, kterého byste se měli zbavit jako prvního. Pak se velmi opatrně prostřílejte až ke kruhové budově.

5.2

Vaším prvním úkolem bude pomoci spojeneckým vojákům udržet jejich pozice a odrazit několik nepřátelských výsadků. Zaujměte svou pozici u nějaké překážky, za kterou se můžete v případě nouze skrýt. Pak už jen čekejte na první vlnu Helghastů. Pokud se jim podaří proběhnout až do zákopu pod vámi, tak si dejte pozor, aby nevyběhli na terasu a nenapadli vás zprava. Druhá vlna bude podporována tankem. Nejprve zastřelte jeho kulometčíka a pak zničte tank. Pokud nehrajete jako Rico, tak seběhněte do zákopu a použijte granáty.

Po odražení třetí vlny je váš první úkol splněn. Napravo od bráněné budovy uvidíte velkou explozi, která vám uvolní cestu na další pláž. Prostřílejte se po ní až k dalším obranným pozicím jednotek ISA. Jakmile zlikvidujete všechny útočící protivníky, tak se připravte na první výsadkový člun. Po likvidaci všech vysazených protivníků vás čeká ještě jedno kolo s dalším výsadkovým člunem. Po odražení všech útoků doběhněte na ochoz vedoucí kolem obrovské betonové stavby.

5.3

V první části doků rychle doběhněte k jednomu z těžkých kulometů na molu. Pomocí něj pak zničte dva nepřátelské útočné čluny, které krouží kolem. Pokračujte do další části doků, kde musíte nejprve zlikvidovat kulometčíka na budově vpravo. Pak postupujte mezi bednami směrem na druhou stranu a najděte proraženou část stěny, přes kterou můžete přelézt. Doběhněte k tunelu v pravém zadním rohu této části doků, odrazte protiútok malé nepřátelské jednotky a proběhněte do další části doků. Sestřelte dva protivníky na jeřábu vlevo a pak se prostřílejte do jedné z budov vpravo. V nich si dejte pozor na laserové miny nastražené ve dveřích. Jejich paprsky totiž může projít jen Hakha (laser je nastaven tak, že projde jen Helghast).

Za druhou budovou najdete dveře, kterými se dostanete do menšího komplexu skladišť. Až doběhnete do hlavního skladiště, tak se připravte na tuhý odpor nepřátel. Po schodišti vyběhněte na ochoz, ze kterého můžete na protivníky zaútočit seshora. Prostříláte se až na další molo, po kterém musíte pokračovat doprava. Po betonovém ochozu pokračujte do další části doků, ve které se budete muset prostřílet do protějšího skladiště. V něm si doplňte munici a pokračujte do další části doků, ve které byste se měli nejprve zbavit střelců na jeřábu vlevo. Pak vyběhněte po schodech na ochoz nad doky a po něm se prostřílejte až k chodbě, která vede směrem dolů. Nyní se stačí prostřílet do poslední části doků.

5.4

V další části doků vás čeká souboj s nemalou skupinkou nepřátel. Pozor si dejte hlavně na kulomet, který je umístěn na molu mezi bednami. Po likvidaci kulometčíka můžete pomalu začít postupovat na druhou stranu. Po trochu nepřehledném systému schodišť vyběhněte na tradiční betonový ochoz, po kterém se prostříláte do zatím největší části doků. Zde vás čeká nepříjemné překvapení. Po schodišti s minami může opět seběhnout jen Hakha. Budete se s ním muset prostřílet až na schodiště vedoucí ke kovové budově. Od ní zlikvidujte početnou skupinku nepřátel, kteří jsou podporováni těžkým kulometem.

Jakmile bude kolem klid, tak doběhněte na plošinu s trojicí trubek, kterou najdete nad zaminovaným schodištěm. Použijte malý kontrolní panel, kterým otevřete vstup do potrubí přímo pod vámi. Díky tomu se k vám opět připojí vaši spolubojovníci. Nyní se musíte probojovat až k několika spojeným skladištím. Těmi se prostřílejte do místnosti, která je ukončena zavřenými dveřmi s číslem 69. Až z oken postříláte všechny protivníky, tak se dveře automaticky otevřou. Nyní se musíte prostřílet k dvojici lodí. Kolem nich je rozmístěno několik elitních Helghastů, takže se připravte na velmi tuhý boj.

6. MISTY WATERS

6.1

Hned od začátku nové kapitoly vás čeká tvrdá akce. Nejprve zlikvidujte dva nepřátelské útočné čluny s těžkými kulomety. Tak postříláte útočící pěšáky a začněte postupovat korytem řeky směrem od pobřeží. Před vámi je přímočará cesta, při které si musíte dávat pozor hlavně na hlídky nepřítele, které se často vynoří z mlhy před vámi. Nepříjemní jsou také střelci na můstcích, pod kterými budete často procházet. Za velkou plošinou plnou Helghastů přichází nejtěžší část úrovně. Před vámi jsou totiž 2 bunkry s těžkými kulomety. Přibližte se k nim z boku, protože nemohou střílet do stran. Celá úroveň končí přestřelkou u další velké plošiny. Až zlikvidujete všechny protivníky, tak vylezte po žebříku vpravo na můstek, pod kterým je naražena síť. Použijte kontrolní panel, kterým síť vytáhnete.

6.2

Před vámi je nepřátelská základna, kterou budete muset napadnout. Proklouzněte kolem strážního robota hlídkujícího nad vchodem (neničte ho) a za hlavní bránou pokračujte doprava. Postříláte všechny protivníky na kruhovém prostranství a dejte si pozor na elitní vojáky, kteří budou vybíhat z malých bunkrů po stranách. Až bude kolem klid, tak zaběhněte do bunkru s červenou vlaječkou. Uvnitř najdete kontrolní panel se žlutou obrazovkou. Použijte ho a strážní roboti budou od této chvíle na vaší straně.

Po ovládnutí robotů se k vám připojí vaši spolubojovníci. Doběhněte k průchodu s kontrolním panelem, kterým spustíte protipěchotní zábranu. Za průchodem pokračujte doleva a postříláte vojáky rozmístěné v několika malých chatrčích. Až budou všichni mrtví, tak umístěte nálože na dva obrněné transportéry s raketomety. Pak se rychle stáhněte a po explozi následujte své spolubojovníky. Postříláte všechny protivníky v okolí přistávací plochy a pak rychle použijte protiletadlový kanón. Pomocí něj totiž musíte sestřelit dvojici nepřátelských výsadkových lodí. Nakonec se prostřílejte do nedalekého koryta řeky.

6.3

Kousek před vámi je plošina plná protivníků. Až je všechny postříláte, pokračujte do údolí, které začíná přímo za plošinou. Cestou k pevnosti narazíte na několik skupinek protivníků, takže se nikam nehrňte. Využívejte skály jako kryt před nepřátelskou palbou a neměli byste mít větší problémy. Až se přiblížíte k pevnosti, tak se stanete svědky nepřátelského útoku. Celkem budete muset postříláet výsadky ze tří vznášedel, ke kterým není radno se přibližovat.

Až odrazíte poslední útok, tak vám obránci otevřou vstup do pevnosti. Dovnitř se dostanete poničenou střílnou v pravé části pevnosti. Doběhněte až k vojákovi, který vás dovede na ochoz pod palbou výsadkové lodi. Abyste mohli pokračovat dál, budete muset donutit loď odletět. Prostě do ní střílejte tak dlouho, dokud nezmizí za hradbami. Pak doběhněte ke dveřím na druhém konci ochozu a několika místnostmi se prostřílejte na most plný nepřátel. Nakonec se

prostřílejte až do chodby pod velitelskou věží.

7. CHASING THE TRAITOR

7.1

Dostáváte se do poměrně nepřehledných bažin, ve kterých je váš dohled omezen hustou mlhou. Nejprve postupujte korytem řeky směrem doprava a až dojdete k řadě kořenů, tak vyběhněte na levý břeh. Úzkým údolím se pak prostřílejte do dalšího koryta řeky, kterým musíte postupovat směrem doleva. Až se začnou břehy kolem vás zvedat, tak se připravte na překvapivý útok vedený směrem zleva. Prostřílejte se až do místa, kde vám nad hlavou přeletí výsadková loď. Pokračujte rovně a přeskočte kmen ležící přes cestu. Úzkým údolím pak vpadnete do boku početné jednotce Helghastů. Až je postříláte, tak pokračujte do dalšího údolí vlevo. Prostřílejte se až k hořícím troskám výsadkové lodi, za kterými na vás čeká závěrečný souboj se skupinkou elitních vojáků. Nakonec doběhněte na konec úzkého údolíčka.

7.2

Opatrně se přibližte až ke skupince nepřátelských obrněných transportérů. Až na ně zaútočíte, tak se nejprve se soustřeďte na kulometčíky, kteří pro vás znamenají největší nebezpečí. Pak postřílejte všechny pěšáky a pokračujte dál do koryta řeky. Směrem z druhého břehu na vás zaútočí skupinka protivníků. Postříleite je a pokračujte do kaňonu, ze kterého na vás vyběhli. Kaňonem vyběhnete do koryta řeky, která je spoutána strmými skálami. Postupujte proti proudu a na nejbližší křižovatce se připravte na protiútok z obou stran. Nebezpeční jsou hlavně protivníci na skále vlevo.

Až bude kolem klid, tak postupujte opět proti proudu. Po chvilce se dostanete k vysokému ostrůvku, ke kterému se musíte přiblížit obzvlášť opatrně. V jeho okolí jsou totiž rozmístěni vojáci s granátomety. Až je jednoho po druhém postříláte, tak ostrůvek oběhněte a pokračujte na velké prostranství, kde budete napadeni vojáky ze skály vpravo. Z bezpečné vzdálenosti je postřílejte a pak skálu zleva oběhněte. Nahoře vás čeká další jednotka. Po její likvidaci se porozhlédněte po malém přístřešku, pod kterým najdete kontrolní panel. Tím si zpřístupníte kaňon za táborem.

7.3

Před vámi je malá nepřátelská základna. Cestou k ní ale budete muset bohužel proběhnout několik zákopů, které nemůžete přelézt. Připravte se na to, že budete probíhat z jedné strany na druhou a v každém zákopu na vás bude čekat jednotka protivníků, kteří se vás pokusí srdečně přivítat. To vše je okořeněno dvojicí bunkrů s těžkými kulomety, kterých byste se měli co nejrychleji zbavit. Až se prostříláte mezi stany, tak postupujte směrem k anténě. U ní najdete vojáka, který má u sebe laserový zaměřovač. Až ho zastřelíte, tak pokračujte do džungle za anténou.

8. FORGING PATHS

8.1

Vaší novou zbraní je laserový zaměřovač z konce minulé kapitoly. Doporučujeme šetřit s jeho municí, protože jí moc nemáte. Například obrněný transportér kousek před vámi zneškodníte jednoduše tím, že zastřelíte kulometčíka. Po likvidaci okolo pobíhající pěšáků postupujte po cestě směrem doprava. Po chvilce se dostanete ke skupince nepřátelské obrněné techniky. Nejnebezpečnější je rozhodně tank, na který vám doporučujeme použít již zmiňovaný laserový zaměřovač. Zaměření vám sice zabere pár vteřin, ale dalekonosná děla pak zničí vše v označeném prostoru velmi rychle.

Až zničíte i transportér s těžkými kulomety, tak můžete pokračovat k malému nepřátelskému táboru. Dejte si pozor na vojáka s granátometem, který by vás mohl nepříjemně překvapit. Za táborem narazíte na další transportér, u kterého stačí zastřelit kulometčíka. Pokračujte dál po cestě a kolem strážní věže se prostřílejte až k druhému nepřátelskému táboru. Nejprve zničte tank stojící na cestě a pak zlikvidujte pěchotu. Na závěr najděte ovládací panel protipěchotní zábrany postavené přes cestu a doběhněte do nedaleké džungle.

8.2

Na začátku nebudete mít příliš mnoho možností k manévrování. Cesta se jen několikrát větví, takže nemůžete zabloudit. Džunglí se musíte prostřílet až k malému táboru, jehož obránce určitě velmi rychle postříláte. Až bude kolem klid, tak doběhněte ke stanu, u kterého najdete kontrolní panel ovládající nedaleký protipěchotní zátaras. Až ho zasunete, tak pokračujte dál a připravte se na souboj s obrněným transportérem. Jako obvykle stačí zastřelit kulometčíka.

Pokračujte dál a prostřílejte se k nepřátelskému táboru před důležitým mostem. Střelte do beden u pravé strážní věže a jejich exploze vám boj značně usnadní. Prostřílejte se k mostu a po jednom z bočních ochozů seběhněte na plošinu pod mostem. Použijte oba kontrolní panely a pak na protějším břehu seběhněte po zhroucené plošině na zem. Nyní stačí prostřílet se po klikaté stezce zpět na hlavní cestu, kde na vás čekají ostatní členové týmu. Spolu s nimi pokračujte po cestě dál směrem od mostu.

8.3

Dostáváte se k další velké základně. A nepříjemným překvapením je fakt, že na ní budete muset nejprve zaútočit bez podpory vašich spolubojovníků. Vaším prvním úkolem je totiž zneškodnit dva bunkry s těžkými kulomety. Postupujte podél levého okraje cesty a přelezte přes kmen stromu. Pak běžte podél ostnatých drátů a přes pytle s pískem přelezte do stanu, ve kterém najdete granátomet. Ten můžete hned použít, protože nedaleko od vás stojí větší skupinka protivníků. Až je zlikvidujete, tak co nejrychleji proniknete do obou bunkrů a zabijte kulometčíky. Až se k vám připojí ostatní, tak začněte postupovat do hloubi základny a dejte si pozor hlavně na lehký protiletadlový kanón.

Až postříláte všechny protivníky kolem kanónu, tak seberte nálože ležící u nedalekého domku. Po jejich sebrání rychle doběhněte ke kanónu, pomocí kterého snadno odrazíte útok skupinky nepřátel. Nyní se musíte táborem prostřílet až do jeho nejvyšší části, ve které najdete tři skladiště paliva. Jde o hromady beden umístěné v širokých dírách a zakryté maskovací sítí. Do každého skladiště umístěte na označené místo jednu nálož a pak rychle pokračujte do další části tábora. Prostřílejte se až k velké anténě, za kterou to bude opět jen na vás. Musíte vniknout do velitel-

ského bunkru a v něm postupně zastřelit tři důstojníky. Až to budou mít všichni za sebou, tak zaběhněte do poslední místnosti, u jejíž zadní stěny vidíte velký monitor.

9. HIDDEN PASTS

9.1

Začínáte kousek před dlouhým tunelem, který je plný vraků obrněné techniky a nepřátel. Prostřílejte se na jeho druhý konec, kde vás čeká souboj s obrněným transportérem. Po cestě se pak prostřílejte až k raketové základně, která je vaším hlavním cílem. Nalevo od hlavní brány je stěna proražená, takže můžete prolézt na ochoz s několika protivníky. Rychle je postřílejte a doběhněte ke kontrolnímu panelu v malém bunkru. Jeho použitím přeprogramujete strážní roboty tak, že se přidají na vaší stranu.

Pokračujte dál a doběhněte k prvnímu kanónu, který byste měli použít na likvidaci protivníků v okolí raketových sil. Kanón je navíc dostatečně účinný, takže může ničit i obrněné transportéry. Až zlikvidujete všechny protivníky, tak se spustí můstek, po kterém seběhnete mezi sila. Prostřílejte se až k malým dveřím nalevo od tunelu, ze kterého vyjížděly obrněné transportéry.

9.2

Hned první místnost vám dá asi pěkně zabrat. Skrčte se a krytí za zábradlím pomalu postupujte vpřed. Na druhé straně se postupně objeví několik skupinek Helghastů. Až všechny postřílíte, tak se otevřou dveře vedoucí do další místnosti. Zde opět nepostupujte zbrkle, protože protivníci na vás budou útočit z obou stran. Až bude kolem klid, tak vyběhněte po schodech do místnosti vlevo a pokračujte do další části základny.

Za další větší halou plnou protivníků buďte připraveni na chodbu, na jejímž druhém konci je umístěno dost nepříjemné kulometné hnízdo. Zde budete muset vyloženě střílet jednoho protivníka po druhém, protože většina z nich jsou elitní vojáci (včetně kulometčíka). Po likvidaci veškerého odporu pokračujte před kulometem směrem doprava a připravte se na skupinku vojáků, kteří na vás vyběhnou z otevírajících se vrat. Ta vedou do haly plné raket, ve které na vás opět vyběhnou skupinky protivníků z obou stran.

Až je postřílíte, tak se váš tým rozdělí. Jako Hakha budete muset zablokovat dvě rakety a zabránit jim tak ve vypuštění. Dveřmi vpravo se dostanete do chodby, kterou se prostřílíte do velké haly plné protivníků. Použijte kontrolní panel naproti vchodu a přeprogramujte tak strážní roboty. Pomozte jim postřílet všechny protivníky v hale a pak pokračujte k východu na protější straně. Doběhněte až do sila, ve kterém musíte vylézt po žebříku na ochoz s jediným protivníkem. Najděte oranžový vypínač, kterým zajistíte raketu. Pak proběhněte spojovací chodbou do druhého sila a po zamčení druhé rakety vylezte do kontrolní místnosti o patro výš.

Dál pokračujte do haly se schodištěm. Seběhněte po něm o patro níž a chodbou vpravo proběhněte do velké kontrolní místnosti. Ta je plná počítačů a elitních vojáků, takže vás čeká boj na malou vzdálenost. Prostřílejte se k jednomu z postranních schodišť a vypořádejte se s elitními vojáky, kteří jsou vyzbrojeni kulomety. Kontrolní místností se prostřílejte až na přistávací plochu, na které na vás čeká generál Lente a skupinka jeho zabijáků. Až je všechny z bezpečné vzdálenosti postřílíte, tak doběhněte k výsadkové lodi, u které vás čeká závěrečná animace kapitoly.

10. ONWARDS UPWARDS

10.1

Když popoběhnete kousek po skalní římse, tak pod sebou uvidíte nepřátelský tábor. Napadněte ho s výhodou výškové převahy a pokuste se zasáhnout všechny explodující bedny. Díky tomu byste měli velmi rychle oslabit odpor Helghastů. Až jich bude zbývat jen pár, tak seběhněte dolů a zlikvidujte je v boji zblízka. Po doplnění munice najděte kontrolní panel, kterým odstraníte protipěchotní zábranu za táborem. Pokračujte dál a širokým údolím se prostřílejte až na velké prostranství, které tvoří několik zasněžených plošin. Postupujte velmi opatrně, protože na nejvyšší plošině je umístěn střelec s raketometem. Jeho zabití by mělo být vaší prioritou.

Až zastřelíte raketometčíka (doporučujeme vám použít na něj granátomet), tak začněte postupovat směrem nahoru. Pokud hrajete jako Hakha, tak proběhněte zaminovaným kaňonem vlevo a zezadu napadněte skupinku vojáků u těžkého kulometu. Ten pak můžete použít proti Helghastům pod vámi. Až bude kolem klid, tak pokračujte v dalším postupu směrem do kopce. Za kopcem najdete velkou nepřátelskou základnu, na kterou je dobré zaútočit ze skalní římsy napravo od cesty. Až bude pod vámi klid, seskočte dolů a prostřílejte se k protiletadlovému kanónu, který můžete použít na likvidaci zbývajících protivníků. Pak běžte k soutěsce, která vede z údolí se základnou. Kousek od zátarasu najdete kontrolní panel, který ho ovládá.

10.2

Doběhněte k obrovské budově a po jejím vnějším schodišti vyběhněte až do nejvyššího dostupného patra, kde už na vás čeká skupinka protivníků. Prostřílejte se k dalšímu schodišti, po kterém se dostanete na úzký ochoz. Po něm se budete muset prostřílet až do malého skladiště, které brání jednotka elitních vojáků. Skladištěm se prostřílejte na schodiště a vyběhněte po něm o 2 patra výš. Zde musíte uvnitř malé místnosti nejprve postřílet skupinku protivníků a pak zmáčknout oranžové tlačítko na hlavním serveru. Tím ho restartujete

a splníte jeden z hlavních úkolů.

Pokračujte do nejvyššího patra, kde se prostřílíte do dlouhého skladiště s několika policemi. Na jeho druhé straně na vás čeká voják s granátometem, který vám může pěkně zatopit. Postupujte velmi opatrně a pokuste se jen lehce vykouknout zpoza jedné z polic. Až budou všichni protivníci ve skladišti mrtví, tak si doplňte zásoby munice a po dlouhém ochozu vyběhněte na přistávací plochu těsně pod střechou. Ta je samozřejmě plná protivníků, takže vás čeká nepříjemný a zdlouhavý postup. Vaším cílem je vysoká věž, na které je umístěna nepřehlédnutelná satelitní anténa. Pod věží najdete malý kontrolní panel, kterým natočíte anténu do potřebné polohy.

Pak se prostřílejte ze střechy do kaňonu, kterým se probojujte až k široké propasti s výsuvným mostem. Naštěstí stačí použít kontrolní panel na začátku mostu a můžete pokračovat dál. Dalším kaňonem se prostřílejte až na širokou skalní římsu, která pokračuje směrem doleva. Po chvilce doběhnete k malému táboru, u kterého narazíte kromě vojáků také na strážní roboty. Musíte se prostřílet až k obrovské budově, před kterou narazíte na poslední obranné postavení nepřítele. Použijte na něj těžkou výzbroj, protože jste stejně na konci kapitoly. Až všechny postřílíte, tak vyběhněte po schodišti na ochoz, po kterém musíte doběhnout až na jeho levý konec.

11. HOPE

11.1

Konečně se dostáváte k raketoplánu, který budete potřebovat pro cestu do vesmíru. Nejprve zůstaňte u vchodu a postřílejte všechny protivníky, kteří na vás bezhlavě zaútočí. Až budou všichni mrtví, tak seběhněte po jednom z bočních schodišť o patro níž a prostřílejte se k hlavnímu kontrolnímu panelu, kterým vysunete raketoplán do startovní polohy. Nyní se musíte prostřílet zpět do prvního patra, kde se nově otevřely dveře vedoucí na schodiště. Bohužel z nich vyběhne početná jednotka vojáků vyzbrojených kulomety.

Prostřílejte se na schodiště, po kterém vyběhnete do velké haly. Až opět postřílíte všechny protivníky, tak pokračujte po dalším schodišti o patro výš. Zde se dostanete do dlouhé chodby s několika hromadami beden. Chodbou se musíte prostřílet až k dalšímu schodišti. Největší překážkou pro vás bude určitě těžký kulomet, který je umístěn před schodištěm. Naštěstí můžete dveřmi před kulometem vyběhnout na vnější ochoz, po kterém se dostanete kulometčíkovi do zad.

Po schodech vyběhnete na střechu. Zničte strážního robota a doběhněte ke zničeným schůdkům. Zde se váš tým opět rozdělí. Pokud hrajete jako Rico nebo Hakha, tak dostanete za úkol připravit vstup do raketoplánu. Proběhněte krátkým tunelem a po schodech vpravo vyběhněte

na ochoz, který vede k raketoplánu. Až ho najdete, tak použijte kontrolní panel u jeho přídě. Tím vysunete můstek, který vede ke vchodu. Nyní budete muset čekat, až se k vám opět připojí kapitán Tempest a Luger. Chvilku jim to potrvá, takže budete mezitím muset zlikvidovat nepřátelský výsadek, který má namířeno přímo k vám. Až kapitán a Luger přiběhnou, tak se stačí přesunout ke vstupním dveřím raketoplánu.

11.2

Raketoplánem jste se dostali na vesmírnou stanici na oběžné dráze. Proběhněte kruhovým průchodem vlevo a kolem dvojice vojáků na ochozu proběhněte ke vstupu do malého skladiště. Zde vás čeká tuhý boj, takže opatrně vykoukněte zpoza rohu a nepokoušejte se bojovat s více protivníky najednou. Až bude skladiště čisté, tak se můžete chodbou za ním probojovat do kontrolní místnosti. Zde se všichni protivníci kryjí za kontrolním panelem, takže to bude chtít razantní útok. Vaším hlavním cílem je probojovat se do transportního modulu, který vás doveze do velitelské sekce stanice.

11.3

Na začátku této úrovně se váš tým opět rozdělí. V návodu budeme pokračovat jako Hakha, jehož úkolem bude deaktivovat autodestrukční nálože ve třech nepřátelských výsadkových lodích. Malou společenskou místností se prostřílejte do haly se schodištěm. V patře najdete vstup do první výsadkové lodi. Postřílejte všechny protivníky uvnitř a pak doběhněte až na příď lodi, kde deaktivujete kontrolním panelem nálož. Vyběhněte zpět ven a vlevo se otevře kruhový průchod do další haly.

Prostřílejte se až ke vstupu do druhé výsadkové lodi, ve které musíte postupovat stejně jako v té první. Po deaktivaci nálože se vám otevřou další dveře a vy můžete pokračovat do haly, do které přímo před vámi pronikne třetí výsadková loď. Výsadek je dost velký, takže vám doporučujeme použít nějaký větší kalibr. Až bude hala před výsadkovou lodí vyčištěná, tak vběhněte dovnitř a deaktivujte poslední nálož. Nyní stačí doběhnout do chodby vedoucí na velitelské stanoviště.

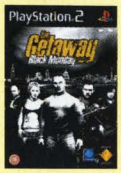
11.4

Hned na začátku se rychle schovejte za jeden ze sloupů po stranách místnosti. Zepředu se na vás totiž pohrnou davy protivníků a v přímém souboji byste dlouho nepřežili. Odrážejte útoky tak dlouho, dokud se v místnosti neobjeví vaši spolubojovníci. Spolu s nimi odrazte ještě pár útočníků a pak vyběhněte přes velitelský můstek na ochoz vlevo. Pokud už uzrál čas, tak byste zde měli narazit na otevřené dveře. Připravte se na závěrečný souboj, ve kterém budete muset rozstřílet generála Adamse a jeho ochranku. Nakonec následujte ostatní členy týmu, kteří vás dovedou k východu.

Jakub Holý

The Getaway: Black Monday

INFO



■ **VYDAVATEL:** Sony ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** London Studio ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Volnější řidičské sekce, detailnější místa, nové bojové pohyby a rozmanitější zápletka - můžeme si přát něco víc?

Aneb co všechno se dá zažít v ulicích Londýna...

1. MITCH'S STORY

1.1 Tuesday

Sledujte ostatní členy jednotky a doběhněte s nimi ke schodišti. Po něm vyběhněte do druhého patra a pokračujte na pavlač vlevo. Zde už by měla čekat skupinka policistů kolem dveří v rohu. Až vpadnou dovnitř, tak je následujte. Vaším úkolem je provést zatčení dvou podezřelých v pokojích nejblíže vchodu. Pak pokračujte do místnosti, ve které je jedna stěna tvořená vestavěnými skříněmi. Jeden z policistů prorazí stěnu a vy můžete pokračovat do sousedního bytu.

Zde se připravte na použití zbraně. Ale nezapomeňte při tom na fakt, že zbraň můžete použít až ve chvíli, kdy na vás začne podezřelý střílet. Až se prostříláte k východu z bytu, tak pokračujte směrem doleva. Na pavlači byste měli narazit na další 2 podezřelé, které budete muset zastřelit. Zastřelte také protivníka, který na vás střílí z protějšího domu. Pak seběhněte po schodech až do přízemí a pomozte ostatním policistům postřílet všechny střelce, kteří pobíhají v okolí dětského hřiště. Až všechny postříláte, tak doběhněte ke skupince policistů, kteří stojí nad schodištěm mezi 2 hřišti.

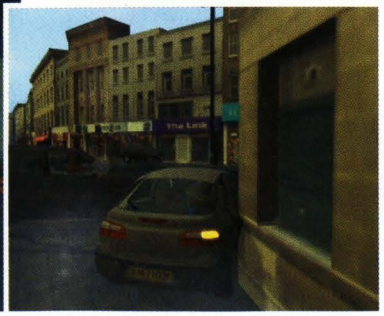
Po krátké animaci vběhněte na schodiště vpravo a vyběhněte do druhého patra. Po pavlači rychle přeběhněte na další schodiště a pokračujte do třetího. Hned u schodiště si dávejte pozor. Z prvních dveří vykoukne protivník, který na vás vytáhne brokovnici. Zastřelte ho a v bytě běžte rovnou ke schodům, které vedou do ložnice. V té na vás čeká dvojice protivníků. Vykoukněte zpoza rohu a opatrně zastřelte protivníka, který drží rukojmí. Pak zastřelte jeho komplice a dejte si pozor na protivníka, který dovnitř skočí oknem. Nakonec vyskočte oknem na střechu a zastřelte poslední 2 protivníky.

1.2 Shoreditch Boys

Tentokrát budete na místo činu osobně řídit. Až vyjedete na ulici, tak zahněte doleva a dál pokračujte rovně, dokud vám vaše směrovky nenaznačí, že byste měli opět zahnout. Také je rozumné zapnout maják, díky kterému vám většina aut alespoň lehce uhne stranou. Až dojedete ke skupince policejních aut, vystupte a vejděte do domu, který je označen nápisem Shoreditch.

Po schodech opatrně vyjděte do prvního patra. Zde najdete dveře, které vedou do tělocvičny plné protivníků. Buď můžete rovnou vejít dovnitř, nebo můžete vyběhnout ještě o patro výš. Zde totiž najdete kromě několika protivníků také dveře, které vedou na balkón nad tělocvičnou. Z balkónu pak můžete mnohem bezpečněji postřílet všechny protivníky, kteří se kryjí za boxerským ringem. Pokud chcete být opravdu systematičtí, tak můžete oknem v mezipatře vylézt na střechu a postřílet několik protivníků na dvorku. To vám ulehčí váš pozdější postup.

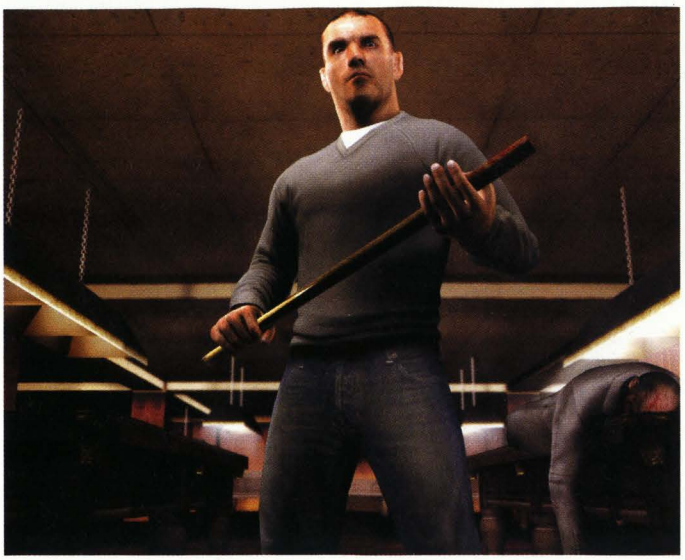
Až budou všichni protivníci v tělocvičně mrtví, pokračujte do chodby za ní. Zahněte doleva a dostanete se do krátké chodby, která má na konci dveře po obou stranách. Nejprve se soustřeďte na ty vpravo a postřílejte všechny protivníky v šatně. Pak pokračujte po schodišti naproti šatně do sklepa. Zastřelte protivníka na chodbě a pokračujte doleva na další schodiště. Zneškodněte protivníky v nejnižším patře a pak se vraťte zpět do přízemí. Několika místnostmi se prostřílejte až na dvorek, kde musíte zlikvidovat poslední skupinku protivníků. Pak pronásledujte nesmrtelného chlapíka, který utíká směrem za dům.



1.3 The Latvian Cowboy

Vaším dalším cílem bude Litevec Levi Stratov, který vlastní podezřelé vrakoviště na jihozápadním konci města. Při cestě na vrakoviště se připravte na několik útoků. Vaši protivníci jsou dokonce natolik otrlí, že neváhají střílet ve městě na policejní vůz. Vy můžete naštěstí střelbu opětovat, takže by pro vás neměl být problém zbavit se jich. Nakonec dojedete ke krátké uličce, do které vás zavedou vaše blinkry. Vystupte z vozu a postřílejte protivníky na parkovišti před vrakovištěm.

Postupujte velmi pomalu, aby vám stačili ostatní policisté. Jejich podpora vám totiž určitě přijde vhod. Prostřílejte se až k bráně nalevo od malé správní budovy. Za ní vás čeká část vrakoviště plná kontejnerů. Protivníci se za nimi velmi účinně kryjí, takže vám doporučujeme používat manuální zaměřování, díky kterému je můžete zasáhnout



OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

3D Akce

Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Míření/natočení kamery
Křížek » Kotoul/přitisknutí ke zdi
Kolečko » Plížení (Sam)
Čtvereček » Střelba/speciální akce (Sam)
Trojúhelník » Interakce s okolím
R1 » Automatické míření
R2 » Manuální míření
R3 » Přepínání zbraní/odhození zbraní
L1 » Dýmovnice (Ben)
L2 » Nabíjení

Auto

Levý analog » Ovládání auta
Křížek » Plyn
Kolečko » Zpátečka
Čtvereček » Brzda
Trojúhelník » Opuštění auta
R1 » Ruční brzda
R2 » Pohled doprava
L1 » Střelba
L2 » Pohled doleva
L3 » Troubení/zapnutí sirén

i v případě, že vykukuje jen malá část jejich těla. Postupujte stále směrem za správní budovu. Samozřejmě můžete postřílet všechny protivníky, ale naštěstí to není nutné. Po chvilce se prostříláte až k několika velkým hromadám šrotu. Zde musíte najít cestu, která vede k vyřazeným vagónům (vzhledem ke směru vašeho postupu by měly být vagóny vpravo).

U nich si dávejte pozor hlavně na protivníky, kteří jsou rozmístěni v horních vagónech. Často je můžete zasáhnout jen ve chvíli, kdy vykouknou a střílejí na vás. Prostřílejte se až do malého uzavřeného prostoru, ze kterého se dostanete jedním z vagónů. Nyní musíte začít být opatrní. Na prostranství za vagóny postřílejte poslední protivníky. Za velkou budovou vlevo byste měli najít osamoceného protivníka, který na vás nestřílí. To je Levi, kterého musíte dostat živého. Pokud jste ale zranění, tak ho nepřeperete a on se vám dobrovolně nevzdá. Střelte ho tedy několikrát do nohy, dokud nezmění svůj postoj. Zatčení je jednoduché až ve chvíli, kdy vypadá Levi unaveně a odevzdaně.

1.4 Finding Miss Philips

Opět je zde krátká předehra, ve které si trochu zajezdíte po Londýně. Tentokrát bude vaším úkolem sledovat Leviho, který odjíždí ve svém modrém Mercedesu. Sledujte ho s rozumným odstupem, protože se nesmíte prozradit. Pokud se ke sledovanému autu moc přiblížíte, tak se vám automaticky zapnou výstražná světla. Okamžitě přibrzděte a vzdalte se od svého cíle. Pronásledování končí v úzké postranní uličce, ve které minete černou dodávku. Po krátké animaci následujte skupinku policistů do nedalekého domu.

Až vyběhnete do prvního patra, tak se připravte na první přestřelku. Ostatní policisté se zastaví na začátku chodby, která je plná nejrůznějšího haraburdí. Pokračujte do dveří vlevo a několika pokoji se prostřílejte až do další části chodby. Počkejte na ostatní policisty a pak se prostřílejte až ke schodišti v zadní části patra. Vyběhněte o 2 patra výš a opět se připravte na další protivníky. Budete se muset prostřílet celým patrem až k místnosti, ve které najdete spoutanou novinářku.

Po další krátké animaci bude vaším úkolem vyvést slečnu Philipsovou z domu plného protivníků. Až dojdete do chodby s řadou oken, tak se připravte na přepadení. Po několika explozích budete muset skrz okna postřílet protivníky v okolních domech. Prostřílejte se do chodby, do které jste původně vyběhli po schodišti. To je ale zavalené, takže budete muset pokračovat do malého skladiště na konci chodby vpravo. Proraženou stěnou pokračujte do další chodby, kterou se musíte prostřílet až k výtahu. Až sjedete do jednoho z nižších pater, tak se k vám připojí dvojice policistů. Spolu s nimi se budete muset prostřílet až na schodiště. Seběhněte o patro níž a prostřílejte se k východu (dejte si pozor, abyste nezastřelili jednoho z policistů, kteří vám vyběhnou naproti).

1.5 Hot Property

V úvodní animaci je vaše auto přepadeno a slečna Philipsová je unesena. Po animaci vystupte z auta a postřílejte všechny protivníky, kteří postávají kolem vašeho hořícího vozu. Až se jich zbavíte, tak začněte postupovat směrem, kterým odjeli únosci. Budete se muset prostřílet na konec ulice, kde už na vás čeká skupinka protivníků. Kromě střelců přímo na ulici si dávejte pozor také na protivníky v oknech a obzvlášť na protivníka na balkónu vpravo (je mu vidět jen hlava).

Za rohem najdete zaparkovaný kabriolet. Naskočte do něj a pěkně na to šlápněte. Za rohem budete muset objet auto blokující křižovatku. Druhé auto objeďte zleva, protože budete zatáčet tím směrem. Na další křižovatce za rohem zahněte doprava a jakmile se přiblížíte

k hlavní, tak byste měli zahlédnout černou dodávku z úvodní animace. Dojeďte ji a pokuste se přiblížit k jejímu pravému boku. Vyprázdněte pár zásobníků směrem k řidiči a dodávka zastaví. Naložte slečnu Philipsovou a dovezte ji na označené místo. Cestou se vás pokusí napadnou několik aut, ale neměl by být problém ujet jim.

1.6 Under Ground Activity

Na začátku úrovně budete muset dojet na označenou křižovatku v Holborn. Cestou vás budou jako už tradičně napadat auta s několika střelci. Pokuste se jim ujet a nezdržujte se opětováním střelby. Na označené křižovatce se v krátké animaci přesunete do stanice metra. Po animaci vyběhněte z kontrolní místnosti a vykopněte zelené dveře na konci chodby. Seběhněte dolů a úzkými chodbami se prostřílejte až k východu ze stanice. Bohužel se těsně před vámi zavřou velké pancéřované dveře, které budete muset nyní obejít.

Pokračujte doprava a po eskalátorech se prostřílejte o úroveň níž. Až postřílíte skupinku protivníků, tak následujte svého kolegu. Ten vběhl do chodby vlevo. Až vyběhnete po krátkém schodišti opět nahoru, tak se připravte na dvojici protivníků. Pokračujte do tmavé haly, ve které se vás kolega zeptá, kterým směrem chcete jít. Pokračujte doprava a prostřílejte se chodbou plnou dveří. V další hale zahněte opět doprava a po několika schodištích se postupně prostříláte až na nástupiště.

Postřílejte všechny protivníky na nástupišti a pak oběhněte vlakem metra lešení, které vám brání v dalším postupu. Přímo z vagónu postřílejte protivníky, kteří na vás čekají na nástupišti (střelte do jednoho z červených barelů). Pak vyběhněte na nástupiště a dál pokračujte do chodby, která vede na protější nástupiště. V krátké animaci naskočíte do vlaku, který se pomalu rozjede. Vaším posledním úkolem je prostřílet se až do kabiny strojvedoucího.

1.7 The Jamaican

Taylor bohužel opět utekl, takže ho budete muset zatknout znovu. Nejprve ale dojeďte na místo, kde byl přepaden jeho policejní doprovod. Vystupte z auta a postřílejte všechny Jamajčany. Až budou všichni mrtví, tak si opět nastupte do auta a sledujte vrtulník, který vás dovede k Taylorovi. Bohužel si nezvolí nejkratší cestu, ale to nemůžete ovlivnit (a od vrtulníku se nesmíte vzdálit).

Pokud se dostanete na předem určené místo včas, tak uvidíte jeho černý vůz vyjíždět na ulici. Doprovodných aut si nevšímejte a přibližte se rovnou autu, ve kterém jede Taylor. Zastřelte řidiče a až se auto zastaví, tak vystupte a postřílejte všechny protivníky, kteří na vás zaútočí. Pak opět nastupte do auta, protože budete muset Taylora odvézt na policejní stanici (Taylor by měl nastoupit automaticky). Cestou vás bude otravovat několik pronásledovatelů, ale opět by nemělo jít o nic nezvladatelného.

1.8 Desperate Measures

Po úvodní animaci se musíte co nejrychleji dostat do bytu, ve kterém byla umístěna Philipsová. Časový limit není nijak hrozný, takže byste se tam měli dostat včas. Proběhněte průjezdem a po schodišti vlevo vyběhněte na pavlač. Pokračujte ke schodišti, po kterém musíte vyběhnout do druhého patra. Zde vás mrtvola před vchodem upozorní na byt, který vás zajímá. Rychle doběhněte až do místnosti, ve které leží váš Munroe. Vyběhněte na pavlač a začněte pronásledovat chlapíka, který má na svědomí explozi bytu.

Přeskočte zábradlí a prostřílejte se do bytu, ve kterém chlapík v kožené bundě zmizel. Bytem se budete muset prostřílet až na schodiště, po kterém musíte vyběhnout o patro výš. Pokračujte na střechu, kde nemáte šanci zabloudit. Až proběhnete kolem komínů, tak se připravte na skupinku protivníků. Přeskočte na nižší střechu a prostřílejte se ke schodišti. Seběhněte dolů a prostřílejte se na roh střechy, kde přeskočíte přes úzkou mezeru do dlouhé chodby.

Doběhněte na konec chodby a zastřelte protivníka ve dveřích. Pokračujte doleva a doběhněte na střechu plnou nepořádku. Prostřílejte se až k cirkulárce, od které budete muset přeskočit na balkón. Pokračujte doleva a prostřílejte se do úzké uličky. Až se přiblížíte k ulici, tak se připravte na největší skupinku protivníků. Prostřílejte se až k dvojici, která stojí u černého auta. Až oba protivníky zlikvidujete, tak naskočte do auta a začněte sledovat vrtulník. Naštěstí vás nečeká dlouhá jízda. Úzkou uličkou se dostanete na dvorek, kde stojí auto s jediným protivníkem. Zastřelte ho a vběhněte do domu s otevřenými dveřmi. Proběhněte několik chodeb a pak si vychutnejte poměrně dlouhou animaci.

Tipy

- ✗ **Léčení je i ve druhém díle řešené podobně jako v tom prvním. Pokud se opřete o stěnu (stačí se k ní přiblížit a vaše postava se opře automaticky), tak se postupně uzdravíte. Tímto způsobem si ale můžete doplnit jen do předem dané míry.**
- ✗ **Zaměřování je v této hře řešené dost netradičně. Nehledejte tedy žádný zaměřovač, protože musíte sledovat zaměřovač přímo na vaší zbrani. Pokud si na to zvyknete, tak zjistíte, že to vůbec není marný nápad. Automatické zaměřování je bohužel dost nepřesné, takže vám doporučujeme používat to manuální (zvlášť v situacích, kdy se vaši protivníci kryjí).**
- ✗ **Ve hře bohužel často nemáte vůbec představu, kolik vám ještě zbývá munice. Musíte tedy poslouchat hlášky své postavy, která vám nahlásí, že nabíjí jeden z posledních zásobníků. Pak je rozumné odhodit zbraň a sebrat nějakou jinou (to bohužel probíhá zcela automaticky).**

2. EDDIE'S STORY

2.1 Monday

Se změnou postavy vás zároveň čeká také změna stylu hry. Jako Eddie se totiž musíte naučit využívat pěsti místo zbraní. Vaším prvním úkolem bude dovést Sam do místnosti, ve které jsou umístěny servery. Doběhněte do vstupní haly a přeskočte jednu ze zábran u stěny. Pokračujte do dobře osvětlené chodby, ve které musíte zahnout doprava. Pokuste se jít tiše a až narazíte na dvojici strážných, tak chyťte jednoho z nich pod krkem. Zlomte mu vaz a pak vyřiďte jeho kolegu. Eddie je velmi dobrý boxer, takže by to pro něj neměl být problém (radši se ale vyhýbejte boji se 2 strážnými najednou).

Po pár krocích se dostanete k otevřeným dveřím, které vedou na schodiště. Vyběhněte o patro výš a doprovoďte Sam na druhý konec patra. Tentokrát jsou chodby plné hlídkujících strážných, takže se boji určitě nevyhnete. Až se dostanete do prostoru nad vstupní ha-

lou, tak se Sam skrčí a namíří si to rovnou do místnosti s dírou v podlaze. Kryjte ji, dokud neproleze do místnosti se servery. Po krátké animaci doběhněte na nedaleké schodiště, po kterém musíte pokračovat do 15. patra.

V hlavní chodbě opět pokračujte doprava a následujte běžícího strážného, který vás dovede až k Artovi a Johnovi. Zneškodněte všechny rozzuřené strážné a pak následujte Arta. Ten vás provede celým patrem a vaším úkolem bude krýt mu záda. Nakonec se dostanete až na schodiště, po kterém vyběhnete o patro výš. Kryjte své parťáky, dokud se nedostanete k Errolovi. Ten na vás čeká u dveří, které vedou směrem k pracovně s trezorem. Cestou do pracovny budete muset zneškodnit strážného s tonfou. To je velmi praktická zbraň, která se vám bude ještě hodit.

Zneškodněte strážného v pracovně a pak sledujte, jak začíná Art otvírat sejf. Vraťte se ke vstupu do pracovny a zlikvidujte všechny strážné, kteří se pokusí vejít dovnitř. Připravte se na to, že někteří z nich budou mít pistole. Pokuste se jednu z nich získat, protože s pistolí jsou vaše šance zase o něco lepší. Až vyndá Art z trezoru ikonu, tak se budete muset probojovat k výtahu. V průběhu krátké animace se přesunete zpět do 13. patra. Následujte Errola a spolu s dalšími členy party se prostřílejte na schodiště. Seběhněte o patro níž, kde se parta zase rozdělí. Běžte chodbou vlevo a prostřílejte se až k můstku ze začátku úrovně. Pokud se na něj dostane celá parta, tak máte vyhráno.

2.2 The Rescue

Až vás Sam osvobodí, tak jí následujte. Ona zná cestu a vy si umíte poradit s protivníky. Jakmile se Sam někde zastaví, tak musíte vyčistit cestu. Rozhlédněte se kolem a najděte protivníka, který vám stojí v cestě. Jakmile budou všichni protivníci v dosahu mrtví, Sam začne zase utíkat. Nebojte se, že by se vám někde ztratila. Úroveň naštěstí není příliš složitá, takže stačí prohledat místnosti ve směru, kterým utíkala. První část úrovně končí bitkou ve velké hale. Pokuste se alespoň pár protivníků zlikvidovat tichým útokem (když chytíte protivníka pod krkem, tak ho nejprve odtáhněte někam opodál a teprve potom zlikvidujte). Až zlikvidujete všechny protivníky v hale, následujte Sam do malé místnosti vedle vrat.

Po pádu do kanalizace budete rozděleni. Běžte směrem od Sam a po dvou schodištích seběhněte až do stoky. Po krátkém rozhovoru přes mříž vyběhněte schody za vámi a zahněte doleva. Probojujte se až do haly plné vodní tříště. Po dalším setkání se Sam seběhněte po zaplavených schodech vlevo a zneškodněte celou skupinku protivníků. Pokračujte až do široké chodby, ve které uslyšíte křičící Sam. Seskočte do chodby a opatrně se přibližte k trojici protivníků. Až zabijete prvního z nich, získáte zbraň, se kterou se pak prostřílíte až k Sam. Nejprve zlikvidujte střelce za bednami a pak velmi opatrně střelte chlápka, který drží Sam pod krkem.

Až budou všichni protivníci mrtví, vyběhněte po schodech k Sam. Vyběhněte ven ze stoky a po krátkém rozhovoru se budete muset prostřílet na ulici. Zde se Sam chopí řízení a na vás zůstane střelba. Vašimi protivníky budou nejen ruští mafiáni, ale také policisté. Jakmile vás začne někdo pronásledovat, tak se pokuste zastřelit řidiče. Likvidací střelce totiž moc velkou výhodu nezískáte. Cestou budete navíc muset postřílet protivníky, kteří stojí u zátarasů. Dokud nebude cesta volná, tak se vaše auto nerozjede.

2.3 Cons and Icons

Vejděte do kulečníkové herny a dojděte až k zadnímu schodišti. Zde zbystřete, protože budete napadeni skupinkou protivníků. Až je zlikvidujete, vyjděte na požární schodiště, které se pod vámi zhroutí. Nyní se budete muset prostřílet zpět do hlavního sálu. Bohužel se vám do cesty postaví poměrně dost protivníků, takže se připravte na velmi pomalý a opatrný postup. V hlavním sálu se prostřílejte až k dlouhému barovému pultu, za kterým najdete schody vedoucí do sklepa. Pokud ale máte málo zdraví, tak si před sestupem do sklepa skočte na zásobníky u vchodu pro lékárničku.

Sklep je samozřejmě plný protivníků. Pokuste se je překvapit střelbou mezi bednami, což je velmi účinná taktika. Nakonec se prostřílíte až k zadnímu východu, u kterého najdete ukradenou ikonu. V animaci se vrátíte zpět do auta, kterým budete muset dojet k tělocvičně Shoreditch. Bohužel k ní ale musíte dorazit, aniž by vás pronásledovala policie. Budete tedy muset řídit velmi opatrně, protože na sebe upozorníte sebemenší havárií. Pokud nějaké auto nebo motorku náhodou ťuknete, tak rychle změňte vůz. Tím byste se měli pozornosti policie úspěšně zbavit. A také se budete muset vyhýbat policejním zátarasům, které musíte objet.

2.4 The Wake of the Shoreditch Massacre

Jako Sam se budete muset vyhnout jakémukoliv kontaktu s policisty. Oběhněte zleva budovu tělocvičny a zadním vchodem proběhněte až na dvorek. Zde si chvilku počkejte, až zajde dvojice policistů do budovy. Pak doběhněte k přístřešku, na který vás upozorní krátká animace. Opřete se o zídku vpravo a vylezte na přístřešek. Doběhněte k řadě ventilátorů, díky kterým se dostanete na nejvyšší střechu. Odtud už se pohodlně dostanete k oknu, které vede do budovy.

Vlezte dovnitř a po schodech potichu vyběhněte na balkón s kulečníkovými stoly. Dojděte k můstku, který je zavěšen pod stropem. Použijte kulečník nalevo od můstku a vylezte nahoru. Nyní se můžete doplížit až na konec můstku, kde se spustí krátká animace. Po ní se skrčte za ringem a počkejte, až policista stojící v chodbě přímo před vámi vyjde do tělocvičny. Proklouzněte za jeho zády do chodby a po další krátké animaci pokračujte na schodiště vedoucí do sklepa. Postupujte velmi pomalu, protože na schodišti stojí policista s baterkou. Až odejde směrem doprava, tak pokračujte doleva a o patro níž doběhněte k šachtě, ze které vypadne několik prken.

2.5 Return to the Scene of the Crime

Vaším prvním úkolem v této úrovni bude dojet k bance Skobel. Není to nic těžkého, protože mafiáni ani policie vás nejsou schopni zastavit.

Stačí trochu si zakličkovat v protisměru nebo natlačit protivníky na stěnu jednoho z domů a je od nich pokoj. Až dojedete k bance, tak si najeďte ke vstupní bráně. Během krátké animace uvidíte, jak z podzemní garáže vyjíždí bílá dodávka. Sledujte ji a pokuste se ji co nejdřív zastavit (stačí ji natlačit do nějaké budovy). Až dodávka zastaví, tak si do ní nastupte (nezapomeňte na Sam) a dojeďte zpět k bance. Nyní vás strážný ochotně pustí dovnitř.

2.6 Trespass

Hlavním vchodem vběhněte do budovy a začněte likvidovat strážné. Jako kryt při tom použijte jeden ze sloupů hned za vchodem. Až uslyšíte cinknutí výtahu, tak se otočte doprava. Výtahem totiž do haly přijede několik ruských mafiánů, kteří by vám mohli vpadnout do zad. Až se jich zbavíte, tak začněte pomalu postupovat k hlavnímu schodišti. V mezipatře zahněte doleva a pokračujte k výtahům. Před nimi byste měli narazit na další skupinku strážných. Všechny je postřílejte a zkontrolujte, jestli nějaký protivník nezůstal ve výtahu. Pokud jsou všichni mrtví, tak úroveň u výtahů skončí.

2.7 Codes of Honour

Doběhněte na konec chodby a po krátké animaci následujte dvojici strážných, kteří odnášejí váš laptop. Držte se od nich pro jistotu dál, protože by si vás mohli všimnout. Až dojdete do druhé části budovy, zahněte v chodbě doleva a začněte se plížit. Potichu projděte kanceláří a společenskou místností. Zahněte doprava a dojděte do další kanceláře. Pokračujte doleva a dostanete se do kanceláře, kde vám v cestě stojí úřednice. Vlezte pod stůl vlevo (zmáčkněte ⊗ a pak ⊡) a prolezte pod ním na druhou stranu. Nyní se můžete vyplížit na chodbu.

Vlevo stojí osamocený strážný. Popojděte směrem k němu a vylezte na světla zavěšená pod stropem (použijte pravou stěnu). Popolezte nad strážného a seskočte mu na hlavu. Strážný se skácí na zem a vy můžete pokračovat ke schodišti, po kterém musíte následovat dvojici strážných s laptopem do 13. patra. Až vyjdete do velké haly, tak zahněte doleva a chodbou dojděte až k místnosti plné serverů. Běžte doprava a u serveru se přitiskněte ke zdi. Podél ní proklouznete až ke dveřím. V chodbě zahněte doleva a přes kuchyňku projděte do druhé místnosti se servery. Pokračujte směrem doleva a po chvilce opět narazíte na strážné s laptopem.

Následujte je až na schodiště a vyjděte do 15. patra. Zde pokračujte na chodbě doprava a opatrně vejděte do stejné kanceláře jako strážní. Podél pravé stěny dojděte až do rohu a pak pokračujte do zadní místnosti. Zde si počkejte, až si úřednice sedne ke svému stolu, a vyjděte opět na chodbu. Běžte doprava a dojděte až na schodiště, na kterém se v krátké animaci přesunete až do 20. patra. Nyní stačí následovat strážné do velké pracovny.

2.8 This Geezer, Hector

Nejprve se budete muset dostat k Hectorovu studiu, které najdete v Soho. Doběhněte k levé bráně a na ulici ukradněte nějaké rychlé a obratné auto. Pak setřeste mafiány a policisty, kteří vás začnou po chvilce pronásledovat. Až dojedete do označené slepé uličky, tak vystupte a bočním vchodem vejděte do obchodu vpravo. Zlikvidujte chlapíky v obchodě a pokračujte na schodiště za prodejnou. V prvním patře se prostřílejte studiem až na schodiště, které vede do druhého patra. Zde se už snadno prostříláte do místnosti, ve které vás čeká krátká animace. Po získání potřebných informací se budete muset opět prostřílet ven na ulici.

2.9 Jimmer Collins

Jakmile vyběhnete na ulici, tak se automaticky dostanete do další úrovně. Postřílejte všechny protivníky, kteří mezi sebou navzájem bojují v okolí Hectorova studia. Pak naskočte do libovolného auta a dojeďte na označené místo na druhé straně města. Najít označené místo sice nebude úplně jednoduché, ale naštěstí se v jeho okolí potulují bandy protivníků. Doporučujeme vám nevystupovat z auta, protože je jednoduší všechny protivníky přejet.

Nakonec se dostanete na malé parkoviště, na kterém leží 2 mrtvoly. Vystupte si a popojděte ke kontejneru, u kterého se spustí krátká animace. Po ní postřílejte protivníky za kontejnerem a oknem vlezte do Collinsovy tiskárny. Uvnitř se budete muset prostřílet až do malé kanceláře v pravé části tiskárny. Jakmile dojdete k otevřeným dveřím, tak se pustí animace, ve které Alexej vyslýchá Collinse. Po animaci se budete muset stejnou cestou prostřílet zpět na parkoviště, kde musíte opět naskočit do libovolného auta.

2.10 Your Man with the Tattoo

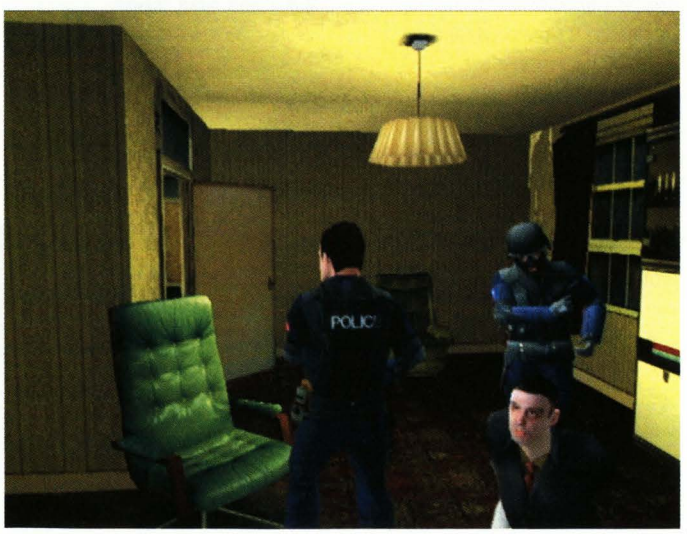
Vaším úkolem je sledovat Yuriho. Jede v zeleném Mercedesu, který určitě nepřehlédnete. Bohužel vás čeká nepříjemné kličkování úzkými uličkami, protože Yuri je asi lehce paranoidní. Až zastaví, tak vystupte a sledujte ho do budovy, do které vejde. Chvilku počkejte u dveří a pak rychle seběhněte po schodech do chodby a vejděte do první místnosti vlevo. Uvnitř si počkejte na protivníka se samopalem. Zneškodněte ho několika ranami pěstí a pak doběhněte chodbou až do skladiště plného beden. V jeho zadní části najdete schodiště, po kterém vyběhnete do garáže se zaparkovanou dodávkou.

Chvilku počkejte schovaní za dodávkou, protože Yurimu docela trvá, než nastoupí do dalšího auta. Jakmile odjede, tak naskočte do Opelu, který stojí před garáží. Čeká vás druhá fáze pronásledování, která bude o něco zajímavější než ta první. Yuri na to totiž několikrát pěkně šlápne a vy mu budete muset svou rychlost přizpůsobit. Nakonec dojedete až do skladiště, před kterým končil Mitchův příběh. Po zajímavé animaci vás čeká pěstní souboj s Yurim. Eddie je naštěstí velmi dobrý boxer, tak to pro něj nebude žádný problém.

Až zlikvidujete Yuriho, tak doběhněte na konec ochozu, na kterém visí slečna Philipsová. Až jí zvednete nahoru, tak seběhněte po schodech dolů do haly a pěstmi složte protivníka, který je schován za bednami přímo naproti schodišti. Jeho zbraní se pokuste z relativně bezpečné pozice za bednami postřílet co nejvíce protivníků (střílejte do rudých barelů, jejichž exploze vám vše ulehčí). Až nebude v dohledu nikdo živý, tak začněte postupovat na druhou stranu haly. Prostřílejte se až ke dveřím, za kterými vyběhnete po schodech do prvního patra. Pokračujte do další tovární haly, kterou se budete muset prostřílet ven z továrny.

2.11 The Vor

Před vámi je velmi nepříjemná honička. Nejprve ale budete muset postřílet několik protivníků, na které narazíte před továrnou. Doporučujeme vám prostřílet se k dvojici policejních aut, které blokují výjezd. Do jednoho z nich nastupte a popojeďte směrem doleva. Rychle se otočte a buďte připravení na velký bílý nákladák, který vyjede na ulici a vy ho budete muset pronásledo-

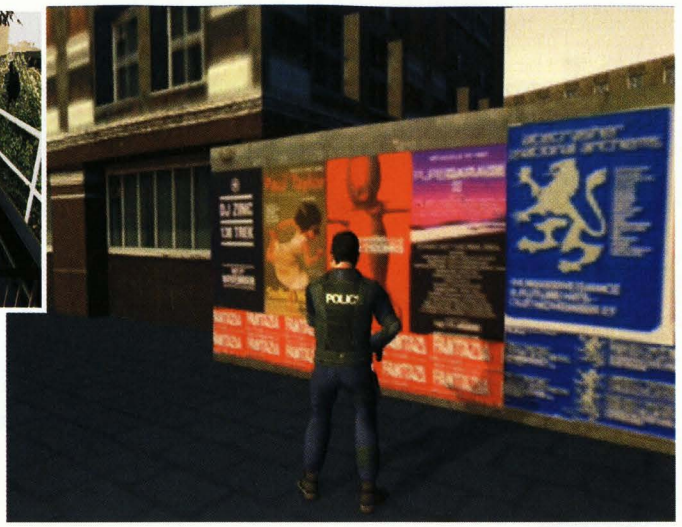


vat. K náklaďáku se moc nepřibližujte, protože na korbě jsou umístěni 2 střelci se samopaly (a vy je samozřejmě nemůžete zabít).

Během honičky si budete muset poradit s neuvěřitelným množstvím protivníků, kteří vás budou po celou dobu otravovat. Bohužel na ně platí jediná taktika. Jednou za čas zastavte a nastupte do jednoho z aut, která vás pronásledují (rozhodně se nezdržujte nějakou přestřelkou). Díky pravidelnému střídání aut by se vám mělo podařit celou honičku přežít. Vyhráno máte ve chvíli, kdy náklaďák zastaví před palácem, do kterého Viktor vběhne, Prostřílejte se ke vchodu a pak vyjeďte výtahem do nejvyššího patra.

Jakmile vystoupíte z výtahu, tak se připravte na dost nepříjemnou přestřelku. Halou a kuchyní se budete muset prostřílet na terasu. Zde po likvidaci všech protivníků přelezte přes nízké zábradlí na požární schodiště. Prostřílejte se na střechu před vámi. Odrazte několik vln útočníků, kteří vám vyběhnou v ústrety. Pak přeskočte na sousední střechu a prostřílejte se na další malou terasu. Až se prostříláte na druhou terasu obrostlou živým plotem, tak si aktivujete velmi důležitý checkpoint.

Nyní budete muset seskočit na střechu, která je plná protivníků. Asi se vám je nepodaří všechny zlikvidovat napoprvé, takže si zapamatujte jejich pevně dané pozice. Pokud budete dostatečně používat plížení podél stěn a úhybné kotouly, tak byste se měli dostat až na konec střechy, kde vás čeká další přeskok. Zde si na vás poprvé počká Viktorova ochránkyně, která vydrží neuvěřitelné množství zásahů. Doporučujeme vám přeskočit k ní a ona uteče za roh. Postřílejte další protivníky a opět tu potvoru trochu popožeňte. Až budou všichni protivníci mrtví, tak si najděte pozici, ze které na ni vidíte, ale ona na vás nestřílí (jedna z takových pozic je nalevo od přístřešku, vedle kterého stojí). Jen z takové pozice ji můžete v klidu zabít.



2.12 Paying Favours

Dál budete pokračovat jako Sam. Vaším úkolem je sledovat Alexeje, který se chystá zabít Eddieho. Bohužel vás čeká dost krkolomná cesta, protože nemůžete projít ani prvními dveřmi. Místo toho se odrazte od zdi a vylezte na světla zavěšená pod stropem. Po nich prolezte do místnosti za zamčenými dveřmi a opět seskočte na zem. Po obvodu místnosti přeskákejte až ke vstupu do nízké ventilační šachty. Dvěma šachtami se dostanete až ke schodišti, které vede do podzemní garáže. Až po nich vyběhnete nahoru, tak se odrazte od palety opřené o plot a opět vylezte na můstek s kabely. Dolezte po něm až na druhou stranu garáže a dolů seskočte u Mercedesu, kterým se chystá Alexej odjet.

2.13 Beginning of the End

Jako Eddie budete muset pronásledovat Viktora, který má s sebou početný doprovod. Je na vás, které z aut nebo motorek si vyberete (my vám doporučujeme spíše auto). Jakmile vyjedete na ulici, zahněte doprava a připojte se ke koloně. Zbytečně se k ní ale nepřibližujte, protože by vás rozstříleli, aniž byste měli možnost střelbu opětovat. Kolonu musíte sledovat až na označené místo, kde už na Viktora čeká jeho jachta. Po krátké animaci naskočte na motorku, která je zaparkovaná poblíž mola. Nyní se budete muset v nejasném časovém limitu dostat na označený most. Rozhodně vám doporučujeme jet po nábřeží. Sice budete muset projet policejním zátarasem, ale to není nic těžkého. Až se přiblížíte k označenému mostu, tak vjeďte do protisměru, protože to je mnohem kratší.

Jakmile dojedete na označené místo, Eddie automaticky seskočí na jachtu. Bohužel začínáte beze zbraně, takže budete muset použít své pěsti. Probojujte se do první kajuty, ve které od jednoho z protivníků získáte velmi účinnou tyč. Díky ní se rychle probojujte až do kuchyně, ve které narazíte na protivníka s pistolí. Tu si schovejte a dál pokračujte v boji s tyčí. Probojujte se do strojovny, ze které musíte po schodech vlevo vyběhnout na zadní palubu. Pobijte všechny útočníky a pak vytáhněte pistoli. Vystřílejte všechny náboje do Alexeje a pak se na něj vrhněte s tyčí nebo baseballovou pálkou. Po té střelbě už by mu mělo stačit jen pár úderů.

2.14 The Fall of an Icon

Začínáte opět bez střelné zbraně. Zabijte jednoho z ruských mafiánů a vezměte si jeho pistoli. Pak běžte ke vchodu do divadla, kde na vás čeká Mitch. Ten vám ale jako správný policista vůbec nepomůže, tak to bude jen na vás. Prostřílejte se do hlavního sálu. Pokračujte doleva a po schodech seběhněte do podzemí. Zde se musíte prostřílet až k Viktorovi, který před vámi uteče směrem nahoru.

Pronásledujte ho a prostřílejte se až na schodiště, po kterém vám utekl. Po chvilce se dostanete zpět do hlavního sálu. Dál pokračujte po schodišti v rohu budovy. Prostřílejte se až do strojovny, ve které vám doporučujeme zaútočit na Viktora z co největší vzdálenosti. Po několika zásazích vám opět uteče směrem nahoru. Postřílejte posledních pár mafiánů a vyběhněte po schodech na ochoz, kde se můžete skrčit za plech opřený o zábradlí. Z tohoto krytu pak Viktora zastřelte (chvilku to zabere, ale nemělo by to být těžké). A pak už si jen vychutnejte závěrečnou animaci.

Jakub Holý

Star Ocean: Till the End of Time

INFO

■ **VYDAVATEL:** Ubisoft ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Square Enix ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Vynikající RPG od tvůrců Final Fantasy. Co více je třeba dodávat?

Pokud se vám líbí dobrodružství ve stylu *Final Fantasy,* budete ze *Star Ocean* hodně nadšení. Doufejme, že k vaší pohodě přispěje i náš kompletní návod.

Začátek

Vyberte si obtížnost a můžeme začít... po odmačkání tuny dialogů se objevíte v dlouhé chodbě. Utíkejte doprava, kde bude transportní místnost, a transportérem se přeneste do dalšího patra. Zde utíkejte do místnosti vpravo nahoře, kde se seznámíte s malou Peppitou. Je jedno, jak jí odpovíte na otázky, buď se na vás naštve, nebo vás bude mít ráda. Po rozhovoru s ní jděte na chodbu a zamiřte do centrální místnosti. Tady vás hra upozorní na panel, u kterého se zaregistrujte pro vstup do tréninkového hologramu. Sophia sice bude dělat vlny, ale po chvíli se nechá přemluvit a vy budete moc vstoupit. Nejdůležitější je, že si zde můžete aktivovat režim Battle Throphies. Pokud to neuděláte teď, pak už k nebudete mít příležitost. Pokud chcete, projeďte si tutorial (bude se to hodit) a nakonec dejte Start Game. Když prohrajete, nic se nestane, ale pak začne děj automaticky pokračovat (stejně jako po třech vyhraných soubojích). Po návratu do haly se vydejte do transportní místnosti, která vás dopraví do zóny s transportéry vedoucími do krytu. Teď si můžete poprvé uložit hru a pak pokračovat dál. Narazíte na Faytovy rodiče, kteří vás pošlou pryč, a vy se vydáte na cestu ve dvou. Po chvilce na vás zaútočí pavouci a vás bude čekat první reálný souboj. Po něm se znovu shledáte s Peppitou a silákem Urusem. Po několika dalších soubojích se dostanete až do samotného krytu.

Kryt

Vaše místnost je 506. Tu najdete v jižní části krytu a pokud se chcete jít podívat na kámoše, zaběhněte nejdříve do 509. Pokud se vám nechce prolézat kryt, jděte k posteli a uložte se ke spánku. Po násilném probuzení se vydejte do transportní místnosti, která vás přenese na mezigalaktickou loď.

Transportní loď Helre

Doběhněte po chodbě do sálu, kde už budou čekat ostatní pasažéři. Po probuzení se vydejte po schodech a zamiřte do chodby nalevo. Tady si promluvte se všemi, co potkáte, a nakonec vstupte na schodiště, které je za dveřmi v polovině chodby. Narazíte zde na nepříjemného chlápka, který po chvilce odejde, a vy se budete moci znovu vrátit do místnosti pro cestující. Po krátkém rozhovoru z můstku budete zase ovládat Fayta a s ním se vydejte po schodišti nahoru. Teď se vydejte do dveří o kus dál na sever vedoucích na můstek a promluvte si s kapitánem. Po rozhovoru s ním se vraťte zpět do chodby vedoucí k únikovým modulům a vstupte do některých ze dveří. Pak bude následovat cesta na Vanguard III.

Vanguard III - přistání v lese

Zamiřte na sever a v dalším obraze na severovýchod. Pakliže chcete, můžete si zabojovat a vylepšit si hrdinu. Ve třetím obraze Fayt omdlí a vesničané ho odnesou k sobě do domu. Až budete Fayta zase ovládat, jděte se poohlédnout po vesnici. U vůdce vesnice si můžete uložit hru a v obchodě

si za nalezené peníze koupit brnění a bobule. Projděte celou vesnici a s každým si promluvte a pak se vydejte zpět za sourozenci, kteří vám pomohli. Poví vám o hrací skříňce, která nehraje a Fayt se nabídne, že sežene náhradní díly. Opusťte prozatím vesnici a vydejte se k místu přistání. Zde naleznete jen vybrakované trosky vaší lodi. S nepořízenou se vraťte s sourozenců...

Cesta za Nortonem

Po skončení rozhovoru s malou kamarádkou se vydejte do lesa a jděte na cestu, kde předtím byla horda chlapů. Cesta vás zavede do ruin města, které je sice rozsáhlé, ale dá se zde snadno zorientovat. Po cestě narazíte na tři čísla napsaná na zdi. Zapamatujte si je, později je budete potřebovat. Nakonec dorazíte k velkému domu na severu. Oběhněte ho a porazte trojici chlápků hlídající vchod. Až budete mít volnou cestu, můžete vejít sklepení do domu. Jděte na rozcestí a běžte doleva. Dojdete do hitech místnosti se savepointem. U terminálu vlevo dole zadejte čísla, která jste našli na zdi (dva a pět a šest), a odemknou se vám dveře. Uložte si hru, protože vás bude čekat první souboj s bossem. Na chodbě se vydejte na východ do nově otevřených dveří.

Boss - Norton

Nejúčinnější strategie na Nortona je nechat ho, ať se zaobírá Cliffem, a zákeřně mu rubat do zad Aerialem. Sice vás to bude stát dost života, ale zbavíte se nepřítele rychle a bez zbytečného rizika. Můžete zde získat trofej za poražení Nortona do 30 vteřin a poražení bez obdržení jediného zásahu.

Odlet

Po souboji jděte do místnosti se savepointem, v níž si Fayt vyrobí součástky pro hrací skříňku, a vydejte se zpět do vesnice. Až budete znovu ovládat Fayta, zaběhněte za šéfem vesnice a dostanete od něj dárek. Pak už jen stačí doběhnout k místu nehody a epizoda na planetě Vanguard III končí.

Elicoor - útěk z města Airyglyph

Po dalším šikovném přistání si promluvte s Cliffem a pak třikrát s Mirage. Poté co vás osvobodí Nel, získáte jí do party a můžete se vydat na cestu do království Aquaria.

První částí, kterou musíte projít, jsou stoky. Hledání cesty ve stokách je jednodušší než v lese při cestě za Normenem, ale je zde jeden fígl spočívající v zmrzlé podlaze. Pokud po ní budete utíkat, tak si Fayt namlátí a musíte jít od dveří, kterými jste přišli. Takže pro přecházení po zmrzlém prostranství použijte ◎. Až dorazíte ke druhému savepointu, uložte si hru a uzdravte si partu.

Boss - obří krab

V tomto souboji bych doporučil nechat práci klukům a strategicky s Nil z povzdálí sledovat boj a léčit. Sice se vám takto nepovede získat bonusy, ale aspoň zbytečně neriskujete. S krabem není moc legrace, protože úder jeho klepetem je dost znát a navíc má hodně velký dosah. Bonusy do Battle Trophies můžete získat za porážku kraba do jedné minuty a vítězství bez zasažení.

Po souboji se dveřmi napravo dostanete ven ze stok. Pakliže chcete, můžete si prohlédnout město a vysbírat věci z truhel a nakonec odejít východním vchodem. Tam na vás už bude čekat transport.

Pohoří Traum, Kirlsa

Poté co zůstanete společně s Cliffem a Nel v horách, můžete se vydat na východ do města Kirlsa, nebo se vracet zpět do Airyglyphu, ale to nedoporučujeme, protože po cestě narazíte na nepřátele, kteří vás smetou jak nic.

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

NA MAPĚ

Levý analog/šipky » Ovládání postavy
Křížek » Prozkoumání/mluvení s NPC
Kolečko » Pomalá chůze
Trojúhelník » Menu
Čtvereček » Speciální menu (použití speciálního předmětu)
L1/R1 » Natáčení kamery
R2 » Zoomování mapy
Start » Resetování kamery

V BOJI

Levý analog » Pohyb postavy
Šipky/L2+ levý analog » Úskoky stranou
Křížek » Slabý útok
Kolečko » Silný útok
Trojúhelník » Menu
Čtvereček » Změna cíle (při zaměřování)
L1/R1 » Výměna postav
R2 » Režim manuál nebo auto

Vyjděte ven z hotelu a jděte přes ulici do protějších domků. V nich si promluvte s lidmi, z nichž by jedna dívka měla být informátorka Nely. Pak si prohlédněte město a popovídejte si s chlápkem u dolu v jihozápadním rohu mapy. Vraťte se k hotelu a jděte dál na sever ke hřbitovu, kde potkáte Nel se svým špiclem. Až budete ráno znovu ovládat svoji postavu, vydejte se z hotelu na sever k velkému mostu vedoucímu do dolů.

Jeskyně Kirsla

Několik chodeb je zavalených, takže nezoufejte nad nekompletní mapou, později se sem vrátíte. Na prvním rozcestí se vydejte vpravo a jděte pořád po cestě, dokud nedorazíte k savepointu. Uzdravte se, uložte si hru a vstupte do dveří.

Boss - Kameňák

Hromada hlíny je poněkud silnější než předešlí bossové, ale pokud budete stát stranou, žádné nebezpečí vám nehrozí. Jediný nebezpečný útok, co potvora používá, jde předem poznat podle toho, že zařve. To pak máte chvilku na to, abyste buď utekli do bezpečné vzdálenosti nebo příšeře za záda. Jinak můžete útočit dle libosti a blbnout, dokud kamennou kreaturu nesejmete.

Po skončení boje pákou otevřete bránu a západními dveřmi vyjděte ven. Proběhněte dolem až do obrazu, kde jste si předtím uložili hru

a vyléčili se. Tady narazíte na pětici tlačítek. U nich leží manuál, který si rozhodně přečtěte. S jeho pomocí byste měli pochopit, jak se ovládají Haulové - divná stvoření podobající se želvě s vozíčkem. Jezděte si po mapě, jak chcete, vysbírejte si poklady, ale počítejte s tím, že se k některým v tuto chvíli nedostanete. K tomu abyste odjeli z dolu, budete potřebovat Steady Hauler. Na rozcestích zatočte ve směru vlevo, vpravo, vlevo, vlevo a až projedete sérií zábran, tak zahněte naposledy doleva. Tak se dostanete z dolů a po rozhovoru se strážným budete vyjiti na planinu.

Uložte si hru a vydejte se na výhod a pak dál na jihovýchod. Do dolu na severu nechoďte, protože tam jsou silní nepřátelé a sejmuli by vás dřív, než byste se stačili rozkoukat. Nakonec dorazíte do malé vesničky mezi horami.

Vesnice Arias

Nakupte si výbavu, vylepšete si zbraně a zamiřte do velkého domu na severovýchodě. V něm proběhněte chodbu a vstupte do dveří po vaší pravé ruce. Až skončí rozhovor, jděte do modře označeného pokoje, promluvte si s Cliffem a u postele dejte volbu, že se chcete vyspat. Ráno jděte znovu do konferenční místnosti a po dalším rozhovoru vyjděte z domu. V hotelu na jihu si uložte hru a odejděte z města jihozápadním východem.

Teď se po mapě dobojujte až k branám města Kirsla. Ve městě si uložte hru v hotelu a odejděte jižním východem. Na této mapě si dávejte pozor na malé fialové houbičky a snažte se vyhnout střetu s nimi. Ačkoli jsou hodně slabé a ubírají maximálně po 3HP, je velké nebezpečí, že vás zabijí, i když budete mít plnou energii (neptejte se mě jak, jen vím, že jsem kvůli nim dvakrát načítal hru).

Výcvikové středisko Kirsla

Konečně si můžete uložit hru a uzdravit se. Vydejte se doleva a doběhněte až do druhého patra. V něm se porozhlédněte po dalším schodišti a doputujte až do třetího patra. V něm se vydejte na jih a pak dlouhou chodbou na západ. V polovině západní chodby se vydejte do koridoru půlícího severní a jižní polovinu. Najděte kuchyni a promluvte si s oběma kuchařkami. Dostanete klíč, s nímž se můžete vrátit do prvního patra. V místnosti na sever od schodiště narazíte na Nel. Společně zrubejte vojáky a po souboji si odemkněte místnost s výtahem. Vyjeďte do třetího patra a doběhněte k savepointu. Uložte si hru a připravte se na další souboj s bossem.

Boss - Shelby s ochrankou

Pokud chcete získat trofej za zabití Shelbyho do jedné minuty, zapomeňte na ostatní vojáky a začněte rubat do šéfa posádky. Pokud se přepnete na Nel a budete mu skákat na hlavu, bude mít jen málo šancí vás připravit o bonus za porážku bez schytání zásahu.

Poté co sejmete Shelbyho s kumpány, budete seznámeni s dalším soupeřem, ale protentokrát se souboji vyhnete. Nakonec se vydejte zpět do vesnice Arias. V ní si zaskočte do konferenční místnosti a po rozhovoru vás hra hodí na cestu do města Peterny.

Město Peterny

Po vstupu do města se rozdělíte, takže budete mít rozchod. Jděte na náměstí a z něj zamiřte na západ. V jednom z domků na jihu bude řemeslnická guilda, do které vstupte. Její smysl vám vysvětlím později. Až vám fešanda sekretářka vše vysvětlí, vydejte se na náměstí a u kostela si odpočiňte. Jestli jste hráli FF VII, určitě si vzpomenete na Aerith Běžte do západní čtvrti a navštivte hotel. Po příchodu do hotelu si promluvte s recepční a pak se vydejte zpět na náměstí a přejděte do východní čtvrti. Zabočte do malé uličky směřující na jih a spustí se další event. Po něm jděte na hlavní silnici a najděte hospodu. Zde je chlápek, se kterým si můžete promluvit o místní bandě zlodějů. Pak se vraťte do hotelu a promluvte si s dívkou na recepci. Najděte Nel čekající u pokoje a jděte se vyspat.

Záchranná výprava

Z města odejděte na západ a přes řeku se přebroďte do lesa. Zde se na první křižovatce dejte na sever, pak na první odbočce nalevo, potom jděte dolní cestou a nakonec narazíte na malou vílu. Ta potřebuje donést čerstvou vodu, aby se jí udělalo lépe. Studánku najdete dvě lokace severněji, ale naberte pouze vodu, která je čirá a je označená jako „Glittering". Pokud by byla ve studánce jiná voda, stačí jen přejít na předchozí mapu a zase se vrátit. Až uzdravíte vílu, bude vás následovat a pomáhat vám odhalovat příšery vydávající se za stromy. Z mapy odejděte východem na západě. Pokud se chcete seznámit s další postavou a zabít si jednoho nepovinného bosse, dejte se na jihozápad. Najdete skrýš banditů a v ní uvězněného kluka, který se vám představí jako Roger. Až vám nabídne spolupráci, přijměte ji. Hra se protentokrát nijak nezmění. Po odchodu z chalupy narazíte na šéfa gangu.

Boss - Šéf Moonshadow gangu

Asi proto, že jde o nepovinný souboj, je tak jednoduchý. Klidně se vrhněte do boje se všemi postavami a do minuty máte bosse z krku. Podle toho, jak jste bojovali, můžete klasicky získat bonusy za rychlost a za 0 zásahů.

Nyní se vydejte na mapě na severozápad a pak dlouhou cestou na jih, dokud nedorazíte k savepointu. Přejděte do sousední lokace fungující jako začarovaný les. Vaším cílem je nejsevernější východ. Pokud odejdete jinudy, objevíte se u jiného východu z lokace.

Boss - Bahňák

Mudman je sice dost silný, ale ne dost rychlý na to, aby vás zasáhl pokud budete dostatečně šikovní. Hrajte si s ním hru na obíhanou a občas do něj třískněte, aby se neřeklo, a budete mít trofeje v kapse.

Po návratu do města a moři dialogů se vydejte severní bránou.

Královské město Aquios a palác Aquaria

Prohlédněte si město a vydejte se k bráně paláce. Stráže budou trochu mrmlat, ale nakonec vás pustí do paláce. Následujte Nel, jinak se na vás naštve a dojdete až ke královně. Po rozhovoru s ní sejděte zpět do prvního patra a zamiřte do kaple v centru paláce. Zde si promluvte s Cliffem a zaběhněte za Nel, stojící u vchodu, kterým jste přišli do hradu. Pak se jděte prospat do vašeho pokoje ve východním křídle. Ráno jděte do místnosti v levém dolním rohu, vylezte po žebříku a vstupte do dveří napravo. Po dlooooouhé konverzaci se vydejte ven z hradu a vraťte se až do vesnice Arias. Tady si uzdravte partu a uložte hru. Odejděte severozápadní branou.

Doly Bequerel

Před dolem bude hlídkovat párek vojáků na dracích. Smeťte je z cesty a zamiřte do dolu. Jděte do místnosti na severu a rozsviťte pochodeň. Tím přilákáte nepřítele, ze kterého vypadne svítící kámen. Ten si můžete s Faytem nasadit jako prsten a svítit si na cestu. Projděte dveřmi a dojděte k východu na jihozápadě, u kterého bude deska s nápovědou. Jděte tedy do sousední části a uprostřed lokace najdete dva stojany s pochodněmi. Ty zapalte a pokuste se stoupnout tak, aby váš stín dopadal na oba zdroje světla. V další části je drak, který před vámi bude utíkat. Dohoňte ho, zlikvidujte a dostanete klíč od dveří na jihovýchodě. Další lokace je oříšek. K tomu, aby se otevřely dveře, je potřeba oblafnout hlídače. Pokud vás neuvidí, nezavřou dveře. Stačí když zhasnete pochodně, dáte pryč svítící kámen, vyjdete ven z místnosti a znovu se vrátíte.

Za chvíli dorazíte k další tabulce s nápovědou, která vám prozradí, že dveře v nadcházející místnosti se bojí tmy. Jděte dál a nejděte uprostřed plošinku, která otevře dveře a rozsvítí trojici dračích hlav. Podle toho, do jakých dveří půjdete, musíte zhasnout hlavy, které by vytvářely stín. Pokud šalamounsky zhasnete všechny hlavy, udělá se tma a budete tam, kde na začátku. Odejděte severními dveřmi a pokračujte pořád na sever.

Boss - Cockatrice

Roztomilého ptáčka jste už možná viděli v FF, ale tam nebyl tak naštvaný a veliký. Jeho útoky jsou slabé a maximální hladina MP je kolem 400, takže se zaměřte hlavně na ni. Pokud by pták zkameněl někoho z party, použijte Sage k jeho vyléčení. Bonusy jsou za poražení do jedné minuty a poražení bez zásahu.

Jděte si prohlédnout severovýchodní roh, kde naleznete měď a společně s ostatními ji pošlete do rafinerie. Druhým východem z místnosti se vydejte ven z dolu na sluneční světlo. Najděte domek sloužící jako workshop, ve kterém už na vás budou čekat. Uložte si hru, chlápkovi stojícímu nalevo u důlního vozíku řekněte, že si chcete odpočinout a pak si promluvte s vojákem, který stojí vedle. Řekněte, že chcete odcestovat, a je to.

Boss - Demetrio

Nahánění Demetria po celé aréně je docela frustrující, stejně jako jeho ohnivý dech. Nejlepší je třískat ho plus Cancel Bonus, dokud budete mít „fury" a po chvilce se do něj nanovo pustit. Bonusy jsou klasicky porážka do minuty, bez ztráty energie.

Až dobojujete, vraťte se do rafinerie a uzdravte se, jak vám radí Nel. Před vstupem do Ariasu bude čekat další boss.

Boss - Albel

Pokud chcete získat trofej, musíte zabít Albela pouze používáním předmětů. Pakliže hrajete hru poprvé, tak asi ještě nemáte žádné zkušenosti s výrobou manabomb, takže si můžete nechat zajít chuť a rytíře urubat ručně. Snažte se nebýt pasivní a pořád útočit.

Návrat do Aquiosu

Nyní pokud chcete, můžete se skočit podívat na Rogera a aktivovat si nepovinný úkol. V Peternyi se vydejte ven západní branou a na plá-

ních zamiřte na severozápad. Dojdete do ztraceného města Surferio. V něm utíkejte po cestě rovně a na první odbočce doleva zamiřte na malé prostranství, kde bude Roger s kamarády. Pokud ho přijmete do party, získáte společně s ním i sedm svitků.

Vraťte se do Peternye a jděte branou na sever směrem k Aquiosu. Po cestě narazíte na odbočku na západ, po které se vydejte. V další lokaci nejsou nepřátelé, pouze savepoint a vstup do podvodních zahrad Surferia. V nich je pár hlavolamů a hodně těžký boss, ale tato lokace není povinná k projití a jediná zajímavá věc je Holy Sword.

Nakonec se znovu vydejte do královského města.

S příchodem do města se automaticky spustí děj a znovu se shledáte s kráskou Ameenou. Po opuštění hotelu se vydejte do paláce a ve druhém patře najděte Dion. S ní se vraťte do hostince. Pokud si chcete do party na nějaký čas vzít další postavu, otce Clair, zastavte se v trůnní místnosti, promluvte si s královnou a při odchodu na něj narazíte. Je docela slušný mág, i když proti vytrénované Nel je úplný žabař. Pak se vydejte do Arias.

Koukněte se na příchod do vesnice a zaběhněte si promluvit s Clair do konferenční místnosti. Pak jděte k jihozápadní bráně a spustí se další část příběhu. Potom se zajděte vyspat do vašeho pokoje v hlavním stanu. Znovu zajděte za Clair a nakonec vyjděte před město.

Bojiště

Máte zakrytou mapu, takže se musíte orientovat čistě podle úzké cesty, která vás dovede až před bránu města Kirlsa.

Boss - Vox

Nyní vás čeká souboj s velitelem nepřátelské armády. Je to jakási obdoba bosse Demetria, takže i strategie je stejná. S postavami okolo 35 levelu byste měli být v pohodě. Žádné trofeje do sbírky získat nemůžete.

Aquios

Po úvodním rozhovoru se vydejte do pokoje naproti dílně, v níž se

vyrábí runologická zbraň. Pak zajděte do hotelu pro Ameenu a doveďte ji k Dion. Až budete zase ovládat Fayta, jděte do místnosti s trůnem, kde bude následovat další event. Pak zamiřte do chrámu v prvním patře a promluvte si seczem a dívkou stojící u schodů. Ta vám dá speciální kladiva a vysvětlí jejich použití. Pokud jste připraveni, vydejte se do podzemí.

Jeskyně pod palácem

Utíkejte pořád rovně za nosem, dokud nedoběhnete do místnosti bez dalšího východu se sochou v rohu. Prozkoumáním sochy zjistíte, že je v ní zabudovaný vypínač. Ten zapněte a vraťte se do haly, kterou jste předtím proběhli. Dejte se dveřmi napravo a doběhnete k vysouvajícím se kostkám. Po nich přeběhněte na vyvýšenou část a dveřmi odejděte do sousední chodby. Proběhněte pod kostkami do velké haly a odejděte dveřmi směřujícími na západ. U savepointu si uložte hru a utíkejte dál. Narazíte na dvojici nehybných kostek, kterých si zatím nevšímejte a utíkejte na sever. V hale se probourejte jižní stěnou. Tam uvidíte další sochu s vypínačem. Zapněte ho a vraťte se k dvojici kostek, které vám umožní jít dál.

Boss - Flying Knight

Rytíř je sice silný, ale ne moc rychlý. Zkuste ho dostat metodou Berserker+ Cancel Combo, nebo ho ustřílejte z dálky.

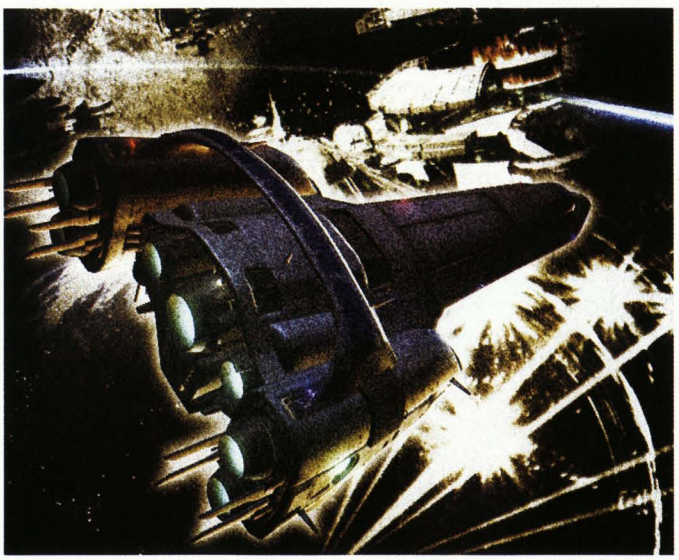
Chrám Kaddan

Na uvítanou si zabojujte s křišťálovou sochou. Na tu neplatí žádné elementy kromě vody, takže si nedávejte Blazing Sword atp, nic byste jí neubírali. Po souboji dostanete Saint Stone a můžete pokračovat dál. Na konci chodby jděte doleva a porazte další sochu. Teď se vydejte jižní chodbou a vstupte do místnosti na jejím konci. Někam si šikovně stoupněte, aby na vás neskončil padající strop a po skončení zemětřesení si prohlédněte jihozápadní stěnu. Měla by tam být nová prasklina. Probořte ve stěně díru a projděte ji. Dostanete se do tajného workshopu. Vezměte si z bedny poslední Saint Stone, jděte ke stolu a prozkoumejte ho. Fayt vytvoří speciální amulet, se kterým budete moci zraňovat následujícího bosse. Vraťte se do haly, kde jste bojovali s druhým křišťálovým strážcem, a dejte se na východ. U savepointu si uložte hru a přejděte do další místnosti.

Boss - křišťálový Cerberus

Pokud jste přišli na účinnou strategii, která platila na křišťálové sochy, použijte ji. V tomto případě už nelze použít ani vodní magie, boss má rezistenci proti všem elementům. Trofeje do sbírky získáte za porážku bosse do jedné minuty a porážky bez ztráty krve.

Dejte se na sever do chodby se zamčenými dveřmi a jděte dál až do místnosti se čtyřmi truhlami. Prozkoumejte otevřenou truhlu a spustí



se další krátké zemětřesení. Vraťte se do místnosti se zamčenými dveřmi a probourejte se východní stěnou. Po chvíli dojdete ke schodišti vedoucímu do dalšího patra.

Jděte stále rovně až do místnosti se čtyřmi dveřmi. Pokud chcete amulet bránící proti zkamenění, musíte podstoupit menší zkoušku. Jestli ale nechcete riskovat a nezáleží vám na odměně, projděte dírou napravo. Zkouška spočívá v tom, že po prohlédnutí sochy si musíte rozdělit partu na čtyři jednotlivce a postupně zabít příšery za dveřmi. Po projití zkoušky se dostanete do poslední části chrámu. Jděte pořád na severovýchod a po chvilce dorazíte do místnosti s červeným drahokamem. Dotkněte se ho a on se začne točit. Nyní se vraťte do nejjižnější části, kde se rozdělovaly cesty na východní a západní, a dejte se na západ. Vlezte do prvních dveří na severu, které budete míjet, a dostanete se do místnosti s pohyblivými bloky. Projděte jí a vstupte do druhé místnosti s kostkami. Zde můžete najít truhlu s 54 000, pak odejděte druhým východem. Za chvíli dorazíte k savepointu. Uložte si hru a vstupte do další místnosti.

Vendeenští vojáci vás moc rádi uvidí, hlavně kvůli Faytovi. Možná vám trochu dají zabrat, ale pokud se k nim dostanete dostatečně blízko a nebudou stíhat po vás střílet, budete s nimi mít o hodně míň práce. Pakliže jste si vybojovali amulet proti zkamenění, dejte ho vašemu healerovi. Po zlikvidování vojáků si prohlédněte artefakt ležící na vodě a vydejte se zpět do královského paláce.

Pozn.: Pokud máte kompletní mapu, dostali jste 1/1 Scale Bunny. Ten při boji zpomalí vaši partu o 50%, ale po cestě zpátky narazíte na nepřátele jen v jeskyni, takže se artefaktu nezbavujte a prodejte ho ve městě za 80 000.

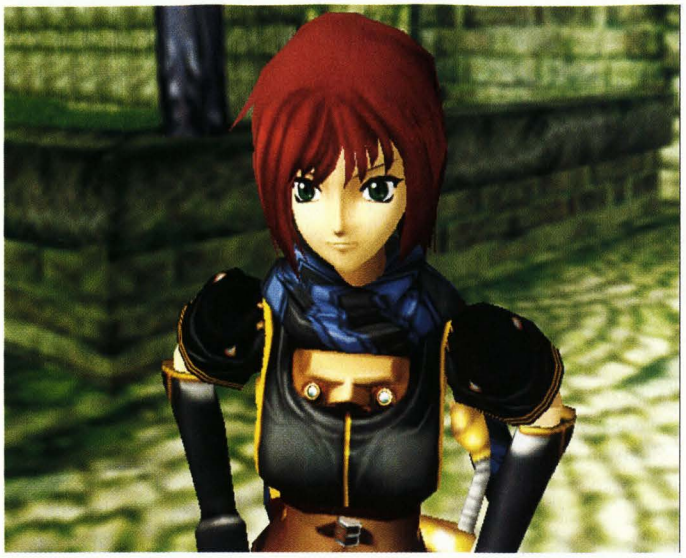
Cesta do starověkých ruin Mosel

Po návratu do paláce zajděte za královnou. Maria s Faytem se půjdou projít a bude následovat pár vzpomínek Marie. S malou Marií si nejdřív promluvte s její matkou, pak se všemi na palubě a pak opět s její matkou. Poté bude následovat nejdelší rozhovor v celé hře. Vraťte se ke královně a pak se vydejte do Surferia (po cestě se můžete stavit v podzemních zahradách surferia a pokusit se porazit bosse).

Boss - Schweimer

Před vchodem do Surferia narazíte na jednoho z nepřátelských vojáků. Ten je v podstatě stejný jako Demetrio, takže v tuto chvíli by vám neměl dělat sebemenší problémy.

V surferiu si uložte hru a vyspěte se, protože nadcházející cesta bude krušná. Jděte pořád na západ a dojdete do jeskyní, osazených silnými nepřáteli. Držte se co nejdál od nich a ze soubojů raději utíkejte, pokud máte slabou partu. Po chvilce dorazíte k chlápkovi, který



vám poví o nebezpečí na poušti a vysvětlí, jak funguje systém doplňování tekutin.

Na poušti pouze choďte, neutíkejte, jinak se rychle vyčerpáte a padnete k zemi. Vodu můžete doplnit stoupnutím si do oázy a stisknutím akčního tlačítka. Váš cíl jsou ruiny na severu za velkou oázou.

Ruiny Mosel

U vchodu si uložte hru a vstupte do první haly. Stoupněte si na plošinu a sochy vám odehrají menší divadlo. V podstatě je to kámen, nůžky, papír - akorát s pajďuláky. Pokračujte dál na sever a na rozcestí zahněte na východ. Pak se dejte na sever v jedné z východních místností naleznete podstavec s figurkou. Zloděj zabije mága, mág válečníka a válečník zloděje. Vyberte z nabízených možností tu správnou (válečník) a vydejte se na západ. Vrozápadní místnosti narazíte na další sochy (mág), které vám po vyřešení rébusu otevřou dveře ve středu dungeonu. Za nimi je poslední socha a savepoint. Dokončete celé puzzle (zloděj), vezměte si poklad z truhly a vstupte do velkých dveří. Vydejte se na cestu do Airyglyphu.

Airyglyph

Nejdříve jděte do zámku a následujte králova rádce do žaláře, ve kterém momentálně Albel bydlí. Po jeho osvobození si prohlédněte palác, skočte za králem do jeho pracovny v druhém patře a převezměte si dopis pro jednu dívku ze sousedního království. Nyní si můžete vybrat, koho budete chtít do party jako sedmého člena. Pokud si chcete nechat Nel, nemusíte dělat nic a automaticky s vámi zůstane. Abyste dostali Albela, musíte jít do Peternie a zde se vyspat v hotelu. Albel za vámi přijde a zeptá se, jestli ho nenávidíte, odpovězte „Not really" a je váš. Rogera musíte najít v Surferiu, je v domku naproti krámku.

Vydejte se do města Kirsla a zaběhněte do velkého domu v severní části. Tady najděte starouška a od něj dostane Nel nejlepší zbraň, co v tuto chvíli může mít. Pak se zamiřte k měděným dolům, od kterých pokračujte dál na západ.

Dračí skály Barr

Pokud nejste alespoň na 35. úrovni, nemá moc smysl sem chodit. Jděte si vyexpit partu na ptákách před Surferiem (s bonusem Triple Exp je za jeden souboj 800 expů). Rovnou si skočte do podvodních zahrad Surferia pro Holy Sword, pokud ho ještě nemáte.

Utíkejte na sever a na rozcestí se vydejte na východ. Po chvilce doběhnete k prvnímu vodopádu, za kterým jsou jen bedny. Jděte dál, až narazíte na druhý vodopád s vchodem do jeskyně ukrytým za ním. V jeskyni utíkejte co nejdál na sever a pak na východ. Po chvilce naleznete zapadlý workshop s postavou, kterou zatím najmout nemůžete, ale později z vás udělá supermany (vysvětlím jinde). Směřujte dál na sever a na rozcestí se vydejte vlevo

Dračí skály Barr

DRAČÍ PÍŠŤALKA	JEJÍ PÍSNIČKY
Lehké krátké stisknutí	veselá (Happy)
Lehké dlouhé stisknutí	hravá (Playful)
Silné krátké stisknutí	smutná (Sad)
Silné dlouhé stisknutí	naštvaná (Angry)

na západ. U savepointu si uložte hru a vstupte do jeskyně.

Boss - Dračí zombie

Můžete narazit na dva podstatné problémy. Drak je imunní proti všem elementům, takže útočná kouzla jsou zde k ničemu. Další zádrhel je, že drak útočí i na MP, takže postavy s nízkou hladinou many jsou ohrožené nejvíc. Nechávejte si jednu postavu v záloze, aby v případě potřeby házela Blackberries. Do galerie trofejí můžete získat odměnu za rychlou likvidaci a bezpečné zabití.

Z ostatků draka dostanete Dragon's Windpipe, kterou si v nedalekém workshopu přeměňte na Dragon Bone Flute. Jděte zpět na jih a projděte jeskyní ven k vodopádu. Odtud jděte na západ a na sever do slepé uličky. Nad ní bude kroužit drak, který vás po chvilce popadne a odnese do hnízda plného malých draků. Utíkejte stále na jih až do jeskyně, kde bude malinký dráček. Sledujte ho k východu a vyzkoušejte si hraní na dračí flétnu. Jedním tlačítkem vykouzlíte čtyři tón v závislosti na tom, jak silně a jak dlouho podržíte ◎. Naučte se jednotlivé tóny a vyjděte druhým východem ven z jeskyně. Prozkoumejte otvor u stěny a seskočte do díry. Běžte o jeden obraz na sever a pak stále na východ až ke dveřím s reliéfem veselého draka. Zahrajte na píšťalu správnou melodii a vstupte do ruin.

Ruiny Barr

Uložte si hru a jděte do místnosti napravo. Zde si seberte z police dračí hlavu a vraťte se k savepointu, odkud se vydejte na sever. Dorazíte do haly, kde máte za úkol rozsvítit všechny dlaždice. Některé stačí jen sešlápnout, některé musíte aktivovat šlápnutím na jinou dlaždici, která bude za jedněmi ze zavřených dveří. Nezapomeňte na dveře s měnícími se symboly ve východní části. V bedně můžete najít kámen, který pak dáte dívce z workshopu, kde jste si udělali flétnu, a ona vám nabídne své služby jako alchymista. Jako poslední rozsviťte čtverec uprostřed kříže. Stoupněte si na něj a po otevření dveří jděte do severní místnosti, uložte si hru a připravte se na bosse.

Boss - malý Robin

Mno, pokud máte malý level, jste odepsaní. Létající bestie má 50 000 životů a ty mu budete ukusovat pěkně dlouho, pokud dřív nesejme on vás. S léčitelem si stoupněte někam stranou a vůbec se nezapojujte do boje, jinak byste byli partě spíš na obtíž. Pokud chcete pomoc, zaměřte se na skřítkovu manu, té má jen 1800 a je mnohem snazší mu zrušit MP, než do něj hodinu sekat. Bonusy do sbírky trofejí jsou za rychlé zabití pod jednu minutu a vyhrání boje bez jediného škrábnutí.

Lávová jeskyně Urza

Vesměs všechny příšery, co zde potkáte, absorbují oheň, ale naopak led jim ubírá víc než normálně, pamatujte v boji na to. U kostlivců je ještě větší nebezpečí, protože ničí manu a postavy s malou zásobou MP jako Cliff a Fayt můžou být mrtvé během okamžiku.

Na prvním rozcestí utíkejte na východ a doběhnete k soše zajíce. Prohlédněte si ji a pak ji pořádně prozkoumejte (Examine). Na lemu za ní pak najdete klíček. Vraťte se na rozcestí a utíkejte na západ a potom na sever. Doběhnete ke dveřím se zajícem. Otevřete je a dostanete se do lokace, kde se vám bude otáčet kamera. Trochu matoucí, ale dá se tu snadno zorientovat. Váš cíl je domeček v severozápadní části mapy. V něm bydlí zajíček Vanilla. Ten vám za 10 000 peněz udělá prsten, se kterým budete moci ničit různé překážky na mapách. Zatím vám ale dá jen bomby, se kterými budete muset v kanálech Airyglyphu.

Vydejte se do Airyglyphu a jděte na kopec na jihu. Vlezte do jeskyní a pomalu přejděte k ledu na severu. Zničte ho bombami a přejděte do místnosti, kde bude kámen, který po vás Vanila chce. K dolu se nechejte dopravit drakem čekajícím kousek za městem. Doneste vanilkovi kámen a dostanete od něj prsten s instrukcemi, co s ním dělat. Běžte k místu, kde jste porazili Robina, a uložte si tu hru. Pak jděte zpět do lávové oblasti a na křižovatce jděte na sever. U zavalené brány použijte prsten a připravte se na nejtěžší souboj prvního disku.

Boss - drak Crosell

Porazit draka není žádná, ale vůbec žádná sranda (já měl zbraně s útokem +2000 dmg, takže to sranda byla ;-). Jeho první verze má kolem 30 000 životů a útočí hlavně fyzickými útoky. Má enormně velký dosah, sílu a je i rychlý. Pokud se vám to povede, můžete získat bonus za porážku draka do jedné minuty, navíc bez ztráty energie.

Druhá verze je ještě jednou tak silná. Hodně štěstí.

To bylo radosti na Starém bělidle všichni se nám vrátili, pokecali si, takže teď už jen zbývá promluvit si se všemi kamarády. Takže Cliffa najdete u východu z paláce, Nel je ve svém pokoji ve východním křídle, Adray je v pokoji naproti místnosti Nel, Mirage je ve vašem pokoji, Maria je v kapli, Albel je na hlavní třídě před palácem a Roger je v krámku ve východní čtvrti. Pokud jste si se všemi promluvili, máte poslední šanci si pořadně vylepšit zbraně, protože později už k tomu moc příležitostí nebude.Až budete připraveni, doběhněte na balkon a připravte si druhý disk.

DISK 2

Promluvte si se všemi na lodi, uložte si hru a nechejte se vyléčit. Pobíhejte po lodi, dokud nedostanete zprávu, že máte jít k transportní místnosti. Tu najdete v jižní části na horní palubě.

Výcvikové středisko Kirsla

Po likvidaci uvítacího výboru vaše parta uteče a vy se budete muset vydat známou cestou na střechu. Díky prstenu od Vanilly si můžete vybrat poklady , ke kterým jste předtím neměli přístup. Až dorazíte výtahem do čtvrtého patra, uložte si hru a uzdravte partu. Po vstupu na střechu bude následovat souboj s bossem.

Boss - Biwig

Užívejte si jednoduchých soubojů, dokud jsou, tohle je jeden z posledních. Pak už bude hodně přituhovat. Pokud budete šikovní, dostanete bonus za zabití do jedné minuty a pokud se nenecháte zranit tak i bonus za perfektní boj.

Na Měsíc

Cesta na základnu bude chvilku trvat, takže se zatím jděte porozhlédnout po lodi. Odejděte z můstku dveřmi na boku a přejděte do chodby vedoucí ze severu na jih. Na jejím druhém konci budou troje dveře. Jižní vedou do transportní místnosti, kam budete muset jít příště. V tuto chvíli se dejte západními dveřmi a za nimi na jih. Dostanete se do obytné části, kde budou vaši kamarádi. Prolezte všechny pokoje a se všemi si promluvte, hlavně s Marií. Pak jděte do východní obytné části a v místnosti se savepointem se vyspěte. Uložte si hru a jděte na kapitánský můstek. Po dalším rozhovoru s kapitánem a ostatními zamiřte do transportní místnosti.

Pozn.: Na planetě Elicoor vás zachránila vaše sedmá postava, která vám už zůstane (v mém případě Nel). Pokud budete později chtít přijmout jako osmou postavu Rogera nebo Albela a nebo Nel, nesmíte v následující části vzít do party Peppitu. Mně přišla do party Nel, kterou jsem už od začátku měl jako battlepriesta, takže jsem si mohl Peppitu vzít.

Měsíc

Jděte na západ, dokud se nespustí animace. Až budete zase ovládat Fayta, můžete si uložit hru a vydat se na nákupy.

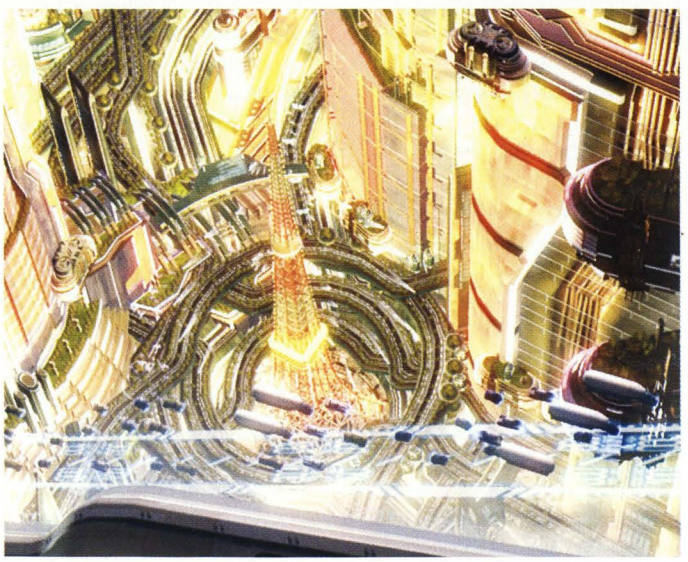
Takže z centrální plošiny se vydejte na severozápad do další části a v ní pokračujte k západnímu východu.

Boss - Anděl

Proclaimera se nemusíte bát, pokud máte v zásobě dost lahviček přidávajících manu. HP vám moc neubere, ale MP dokáže vysát během chvilky. Dost nepříjemné, ale proti bossům, co vás teprve čekají, je ještě milý společník. Tentokrát se pusťte do boje se všemi postavami a snažte se přerušovat andělovo vyvolávání kouzel. Jedině tak se ho bezpečně zbavíte. Bonusy - porazení do jedné minuty, bez damage.

Po boji se k vám dočasně připojí Peppita, ale v tuhle chvíli je naprosto k ničemu. Na 1. levelu je mrtvá během okamžiku. Podstatným faktem ale je, že měsíční stanice je nejlepší místo na expení vůbec, protože s trojnásobným růstem expů dostanete za porazení dvou mechanických pavouků 12 zkušenostních bodů a to už je sakra znát. O penězích ani nemluvě.

Z plošiny s bossem odejděte západním východem a z následující lokace odejděte jihovýchodní cestou. Dostanete se do obrazu, který má ve východní části savepoint a výtah do laboratoře Faytova otce. No a v ní se dozvíte nejpodstatnější část celého příběhu. Nakonec se znovu vydejte k teleportu, kterým jste sem přišli. Teď před vámi bude



těžká otázka, vzít Peppitu nebo ne. No, nechám to na vás, důsledky jsem popsal výše, takže se nevymlouvejte že jste něco nevěděli...

Planeta Styx

Na bitevní lodi se po rozhovoru s kapitánem vydejte do vaší kajuty se prospat. Až se probudíte, běžte zase za kapitánem a popovídejte si s ním. Pak zamiřte k transportní místnosti. Po FMV sekvenci se objevíte na povrchu planety poblíž savepointu a léčící plošiny. Žádné bedny tu nejsou, tak ne ztrácejte čas hledáním. Vydejte se na sever až k dimenzionální bráně a po cestě se raději vyhýbejte všem soubojům.

Arkives

Mezi nepřáteli máte naštěstí jednoho spojence, který vám pomůže se schovat a vysvětlí vám vše, co potřebujete vědět. Jeho lehce retardovaná matka na vás zavolá ostrahu, ale jsou to paňácové s minimem života, kteří se skácí po první ráně. Takže až budete mít rozchod, můžete si prohlédnout obytnou čtvrť a pak se portálem uprostřed mapy přenést dál. Dostanete se do lokace, kde jste vyskočili z obrazovky. Odtud vede cesta dál přes další portál na západě. Ten vás přenese do zábavního centra Gemity.

Gemity

Toto místo je jakási napodobenina městečka z dimenze, v níž žije Fayt. Můžete si tu zahrát tři disciplíny. Jedna jsou šachy (ale u nich se jen zbytečně nervujete), dále pak závody králíků (body za výhru si můžete přeměnit na věci) a nakonec bojová aréna. Jinými slovy okopčený Gold Saucer z FF VII. Až se dostatečně vyblbnete, vlezte do portálu ve středu zábavního centra a promluvte si s chlápkem za pultem. Přenese vás do simulátoru.V něm si se všemi promluvte a pak si promluvte s Marií. Teď se můžete vrátit, kam chcete. Jen planeta Elicoor je povinná.

Elicoor

Pokud nemáte Peppitu, je na čase, abyste si vybrali osmého člena party. Rogera naleznete v Surferiu (první volba) a Nel ve svém pokoji v královském paláci (té řekněte, že nemáte čas). Najmout Albela bude o něco složitější. Nejdříve ho musíte najít ve Walterově domě v Kirlse. Až si s ním promluvíte, poví vám, že si dáte souboj v lávových jeskyních a podle toho se rozhodne, jestli se k vám přidá. Jděte do lávové části a pokuste se porazit Albela. Najdete ho v hale, kde předtím byl Crosell.

Před návratem do Gemity si ještě vyrobte zbraně, které potřebujete, vylepšete si je a pak se vydejte zpět.

Od chlápka se vraťte zpět do teleportační místnosti, kam jste přicestovali z Akrives. Po rozhovoru s personálem si uložte hru, pokud chcete skočte si do Akrives za Fladem a pak se znovu dopravte do Gemity. Odtud odcestujete do firmy na kontrolu sfér.

Sphere Company

Boss - Azazer

To jméno trochu připomíná Gargamelova koucoura, co? No tenhle chlápek je taky pěkná bestie. HP vám moc neubere, ale má několik skolků, které ničí dost brutálně manu a nedají se skoro vůbec přerušit. Buď se ho pokuste co nejrychleji zrušit, nebo stůjte opodál a doplňujte ostatním postavám manu a životy. Pakliže ho zabijete do minuty a bez ztráty energie, dostanete zápis do kolekce trofejí.

Uložte si hru a uzdravte se. Začíná běh o život. Nepřátelé tu likvidují manu ostošest, takže moc nefrajeřte a nepřeceňujte se. Z prvního patra najdete schody snadno, ty nejde minout. V druhém patře směřujte nejdřív na východ, sever, západ. Třetí patro je jednoduché, v podstatě se jde většinou na sever. Ve čtvrtém patře jděte na východ, na sever a pak dlouhou chodbou pořád na západ a ta vás dovede až ke schodům do pátého patra. Páté patro už bude naštěstí konec. Utíkejte na západ a spustí se animace.

Po seznámení se s Fladovým kontaktem utíkejte na jih. Dorazíte do kontrolní místnosti, kde dostanete přístroj pro odinstalování monster z Faytovy dimenze. Promluvte si dvakrát s dívkou v severovýchodním rohu a dostanete nějaké předměty. Až si s ní promluvíte potřetí, otevře vám obchod. Uzdravte se u programátora sedícího poblíž východu na západě a odejděte dveřmi poblíž.

Boss - Berial a Belzebel

Nejdřív se vrhněte na Belzebela - borec s raketometem. Nenechejte hom aby poodběhl, jinak na vás začne pálit. Zasypte ho komby a natlačte do rohu. Až se zbavíte nabušence, je čas,id5115755 abyste dali lekci i feministce s bičem. Samotná je jen minimálně nebezpečná a budete s ní hotovi raz dva. Pokud se vám poštěstí a porazíte párek do jedné minuty bez toho, aby vás zasáhli, dostanete odměnu do sbírky trofejí.

Tak máme první bossy z krku a můžeme si jít aktivovat teleport na střechu, protože výtah je nefunkční. V kontrolní místnosti bude nově udělaný savepoint, tak ho hned využijte, uzdravte se a vydejte se k terminálu od teleportů. Vraťte se na chodbu, kde vás předtím zachránila Blair, a dejte se směrem na západ. V další chodbě jděte na severozápad a pak ještě jednou. Dorazíte k terminálu, který aktivuje transportní plošinu u vchodu do patra. Pro jistotu si ještě jednou zaběhněte uložit hru k Blair a vydejte se horním transportérem na střechu (poslední patro). Pakliže si chcete nasbírat nějaké pěkné věci, zavítejte do pater 13, 16, 18, 30, 47, 50, 85, 86. při prvním hraní jich můžete prozkoumat jen 100, zbytek se otevře až poté, co při druhém hraní porazíte Gabriela v tajném dungeonu na jihozápadě Kilrsy.

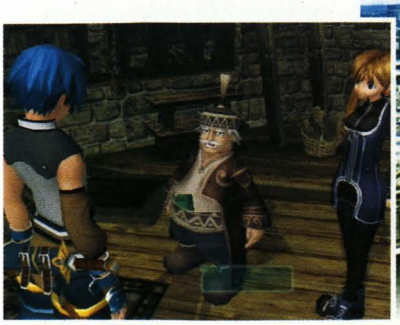
V 211 patře není kam zabloudit, protože východní i západní polovina jsou symetrické a obě vedou k savepointu s healem. Pakliže vaše postavy nemají aspoň 1000 MP, nechoďte dál a expěte, až se z vás bude kouřit. Už se blížíte k závěru hry a bossové vám to dají dost znatelně pocítit. Jestli jste připravení, vstupte do dveří nad savepointem.

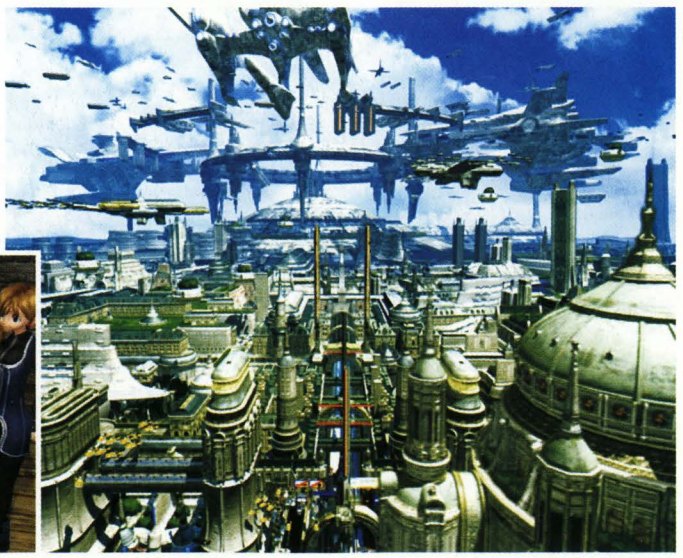
Planeta Styx

Hned po příchodu na vás napochoduje pár bossů. Naneštěstí pro vás si mezi souboji nemůžete ani uložit hru, takže léčení bude pouze v boji kouzly nebo předměty. První boss je už známý, takže toho ani propírat nebudeme.

Boss - Enforcer

Příšerka jako by Bahamutovi z oka vypadla. Dokonce je podle toho i silná, ale naštěstí pro vás pomalá. Pusťte se směle do ní a pokud máte Thunder Flare a dostatek času, čarujte ho, abyste potvoru zpomalili. Nedělejte si iluze - až jí porazíte, bude to horší, mnohem horší.





Boss - Convictor

Jak je bubák ošklivý, tak je taky těžký. Bojoval jsem s ním třikrát, abych přišel na nejlepší strategii, jak na něj, a asi jediná, kterou jsem našel, je střílet na něj z dálky. Může na vás, pouze pokud jste blízko něj. Pakliže se vaši kámoši nachomýtnou poblíž, vyčaruje tornáda nebo jakousi černou díru. Oba dva útoky jsou hodně silné a manu vám zničí raz dva. Takže si vyberte, buď nechat ostatní zařvat a použít strategii vystřel a uteč, nebo se vrhnout do boje a vyplácat hromadu lahviček. Obě dvě strategie by vám s trochou štěstí mohly zajistit trofeje za rychlost a za obratnost.

Po boji si konečně můžete uložit hru a uzdravit partu. Vydejte se na jih do dalšího obrazu, kde zjistíte, že zem byla narušena. Hledání cesty je vskutku zábava, zvlášť když tu máte tak pěkné nepřátele. Užijte si jich a nezapomeňte, že východ je na jihu, kde jste přistáli.

Na Diplu se už vyznáte, tak jenom ve zkratce. Promluvte si se všemi NPC, co zde najdete, stejně tak i kamarády z party, nechejte se vyléčit, uložte si hru a vydejte se na můstek. Nyní se k vám Mirage přidá nastálo jako poslední člen vaší party. Chcete už konečně dokončit hru? Transportér vás dopraví na Elicoor, poslední planetu před koncem.

Elicoor

Objevíte se na pláni před Aquiosem. Utíkejte do města a vyhýbejte se raději nepřátelům. Následující část je hodně důležitá. K tomu abyste porazili finálního bosse, stačí 80 level, ale i na něm se pořádně zapotíte, takže obětujte trochu toho času a na andělech před Aquiosem se vytáhněte na 85 úroveň, bezpodmínečně! Na tomto levelu byste už měli mít všechny statuspointy rozdané a všechny věci by měly být na maximu. Zároveň si tu můžete vydělat slušný bakšiš na úpravu zbraní (za dva anděly dostanete s Triple Exp a Double Fol 12 000 zkušeností a 20 000 peněz). Pakliže se vykašlete na levelování a budete umírat, nestěžujte si, varoval jsem vás.

Zatím ještě s výrobou a vylepšování zbraní počkejte, dokud nebudou ve hře ty opravdu nejlepší NPC na vytváření předmětů. Nejdřív si doběhneme pro Sacred Orb. Vydejte se za královnou a po rozhovoru s ní zamiřte do tajných chodeb pod palácem.

Jeskyně pod palácem

Cestu k orbu znáte, takže jí nebudu popisovat, pouze popíšu bosse.

Boss - Lesser Eye

Oko je nepříjemný soupeř, ale s trochou štěstí ho uděláte bez problémů. Jeho výhoda je, že umí lítat, takže vám vwině komba odlétne z dosahu a máte smůlu. S jednou postavou ho rubejte zřetězenými speciálními útoky. Pokud se na zemi pod ním objeví velké kolo, nečekejte na nic a utíkejte od něj co nejdál. To, co pak následuje, není nic příjemného.

Boss - Oživlé brnění (2x)

Pokud si pamatujete souboje s brněním z tréninkového centra, je tento souboj podobný, akorát s rozdílem v obtížnosti. Když obě brnění zlikvidujete do minuty a bez ztráty HP, dostanete za odměnu trofej do vaší galerie.

Boss - Křišťálová socha

S podobnými typy nepřátel jste už bojovali. Vlastně jde o vylepšeného Cerberuse z dřívějška. Nezapomeňte, že kouzla jsou v tomto případě k ničemu. Trofeje můžete získat klasickým vítězstvím do minuty a vyhráním bez schytání jediné rány.

Boss - Temné oko

Zní to strašidelně, že? Tenhle čičmunda je jen kopie Lesser Eye, akorát s více HP a o trochu silnějšími útoky. Není se čeho bát. Dva bonusy do sbírky trofejí jsou už samozřejmostí.

Až dostanete Sacred Orb, vydejte se zpět do paláce. Popovídejte si s královnou a ona vás nasměruje na další místo h Mosel.

Ještě než odejdete zakončit hru, vydejte se najít zbývající vynálezce. Vylepšete si zbraně, popřípadě vyrobte nové a lepší, naučte se z knih nová kouzla a uložte si hru na nějaký jiný save, abyste se později mohli vrátit. Nakupte všechny možné lahvičky, jídla, bomby, prostě všechno, s čím můžete přežít hromadu bossů včetně toho posledního. Pak se vydejte do pouště. Před ní se k vám připojí Adray (pokud ho nemáte ve skupině).

Boss - Chimera

Pokud máte dost odvahy, pusťte se do boje. U tlamy si musíte dát pozor na ohnivý dech a u ocasu zase na jeho bouchnutí, mající většinou za následek paralýzu. Příšerka má 200k života, tak její sestřelení asi chvilku potrvá a bude vás to stát nějaké léčivé flašky. Odměna je za porážku do jedné minuty a likvidace bez zranění.

Po příchodu do ruin Mosel se rovnou vypravte do místnosti, kde předtím jednali vladaři obou zemí. Nezapomeňte si před vchodem uložit hru.

Boss - Kamenný Golem

Abych pravdu řekl, tak jsem dostal trochu po čumáku, protože jsem kašlal na léčení a když měl Fayt s Cliffem 9000 života, schytali speciální útok a už se nezvedli. Naštěstí nemá golem moc many, takže systematickým házením Flying Guilotine jsem ho do tří minut odrovnal. K tomu, abych dostal do sbírky trofeje za rychlost a šikovnost, musel jsem si zabojovat ještě dvakrát.

Až sejmete golema, skočte si znovu uložit hru. Teď máte možnost jít do nepovinného dungeonu. Je docela těžký, ale aspoň si v něm užijete dost legrace. Takže východní schodiště do dungeonu, západní na konec hry.

Firewall

V téhle utopistické aréně se dá dobře ztratit, ale nezoufejte. U dveří si vždy všimněte jejich barvy. Když mají světle modrou barvu, jdou pro-

jít. Když jsou tmavě modré, tak ne. Podobně jako vás honily kostky v chrámu Kaddan, tady vás budou prohánět křišťálové koule. Nejdřív se dostaňte na sever do druhé části mapy, tady doběhněte do místnosti na severozápadě, kde si přepnete barvu bariér, a zamiřte ke dveřím u savepointu.

Boss - Battlecopter

Moc inovací už není a vrtulník je vlastně jen trochu předělané Oko. Pokud vylétne vysoko do vzduchu, utečte pryč, jinak vás zasype hromada raket. Pak se rychle vraťte do ofenzivy a třískejte, dokud bude koho. Jako každá mechanická potvora je i vrtulník méně odolný proti vodním kouzlům, takže Ice Daggers s Nel jsou rozhodně dobrá volba. Zkuste porazit bosse do jedné minuty bez zranění a možná se vám povede získat trofej.

Až zlikvidujete poslední článek Firewallu, objeví se savepoint. Pokud nastoupíte do výtahu, vrátit se už nemůžete.

Spirall Tower

Poslední lokace před koncem hry. Uteklo nám to, věž je trochu komplikovaná. Má deset pater, ale většina z nich je jen cesta, která se nikde nevětví, takže jen přecházíte z portálu do portálu.

První patro je jednoduché. Rozbíjejte krystaly prstenem od Vanilly a směřujte pořád na sever. Nikam neuhýbejte a doběhnete až k výtahu do druhého patra. V druhém patře si uložte hru a utíkejte na sever, dokud nenarazíte na Blair

Boss - pseudo Blair

Blair je snad nejlehčí boss na celém druhém disku. Do deseti vteřin by mělo být po ní, pokud nejste úplní žabaři.

Utíkejte dál na sever a po chvilce natrefíte na skutečnou Blair. Po rozhovoru s ní se vydejte na jihozápad k prvnímu krystalu hlídanému nepřáteli. Pak se vraťte do místnosti s výtahem, kde se bojovalo s Blair, a vydejte se ke krystalu na západ. Potom ke krystalu na východ a nakonec si dojděte vyzvednout Blair z jejího vězení. Výtahem odjeďte do dalšího patra.

Jděte na sever do chodby ve tvaru L a vstupte do místnosti na východě. Ukážou se vám barevné dveře s číslem určujícím, kolik kroků je potřeba ke složení odpovídající barvy - v tomto případě fialové. Takže se vraťte do předchozí chodby a na jejím konci vstupte do dveří, za kterými bude podstavec s krystaly. Do každého z nich prstenem pro ničení bariér udeřte jednou. Projděte fialovými dveřmi a zamiřte na východ. Doběhnete k oranžovým dveřím. Jejich ovládání bude v místnosti na jihu. Do červeného podstavce bouchněte devětkrát a do modrého jednou. Seberte si věci zpoza oranžových dveří a vraťte se do chodby. Jděte na sever a vejděte do dveří napravo. Na konci chodby naleznete ovládání zelených dveří. Do každého podstavce bouchněte třikrát. Tak už jen stačí najít červené dveře (do modrého podstavce bouchněte osmkrát a do červeného jednou). Nakonec odemkněte žluté dveře (čtrnáctkrát do modrého, dvakrát do červeného).

Čtvrté a páté patro jsou přímá cesta k dalšímu výtahu. Šesté patro má výtahy blízko sebe, ale ten nebude funkční. Jděte do místností a dívejte se na stěny. Velké bílé panely půjdou Vanillovým prstenem zničit a vy se dostanete k ovládání výtahu. Najděte tři spínače a vydejte se zpět k výtahu. Sedmé až desáté patro jsou jednoduché.

V desátém patře jděte, jakou cestou chcete, ale jděte stále na sever po schodech nahoru. Uložte si hru, pokřižujte se a proběhněte úzkou chodbou

Boss - Luther I

Pokud jste se drželi mé rady a jste na 90. levelu minimálně, bude tenhle souboj pro vás brnkačka. Jako třetí postavu si vezměte healera, se kterým stůjte co nejdál dění a léčete zbývající postavy, i kdyby to mělo být jen preventivně.

Finální boss - Luther II

Teď už opravdu přituhne. Mějte stále jednu postavu v záloze a udržujte všem třem hladinu HP nad 10 000 a MP nad 1000. Nyní už je Luther víc než silný a dá vám to dost znatelně najevo. Jeho útoky nejdou přerušit. Nejhorší, co vás může potkat, je to, že se Luther promění v pavouka a celá plošina se zalije krví. V tu chvíli musíte utíkat na kraj plošiny a všechny vyléčit na maximum. Nebojte se házet lektvary, stejně o nic nejde a pokud budete chtít pokračovat ve hře, nakoupíte si nové zásoby.

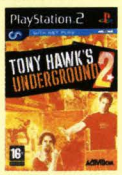
Po skončení boje a hooooooodně dlouhých titulkách si můžete udělat speciální save, ze kterého pak budete pokračovat. Seběhnete dolů ze schodů a tam na vás bude čekat růžový králík. Ten vás odnese až do surferia.

Víc už se toho ani při nejlepší vůli do tohoto čísla nacpat nepodařilo. Všechno o výrobě a vylepšování zbraní, nepovinné questy a další věci budou muset počkat do příště.

Lukáš Kolínský

Tony Hawk's Underground 2

INFO



■ **VYDAVATEL:** Activision ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2 (8 online)
■ **VÝROBCE:** Neversoft ■ **RECENZE:** PLAY 5 - 91 %

Je to jako skutečná jízda na skateboardu - jakmile se to jednou naučíte, nebudete chtít přestat.

Naučíme vás pár nových pohybů,
z nichž některé odporují gravitaci...

Další pokračování úspěšné serie *Tony Hawk* s sebou přináší nejen velikou porci zábavy, ale také spoustu potu a dřiny. Abyste to alespoň ze začátku neměli tak těžké, připravili jsme vám několik rad a tipů.

Prostor k vyřádění se v tomto díle dělí na několik stěžejních režimů. Nejjednodušším je „Free Skate", jenž bývá trochu opomíjený, kde vás ale nic nehoní a můžete si tak všechno v klidu vyzkoušet. Neběží vám zde žádné instrukce a časové limity. Někomu jistě přijde vhod projet si level bez nervů a pak se až vrhnout do ostré hry. Dále tu máme „Story Mode", kde sledujete hlavní příběhovou linii. Začnete s jedním charakterem, ale během příběhu si odemknete další a budete mezi nimi moci i přepínat. Splnění všech úkolů pak znamená postup do další úrovně. Poslední v řadě je „Classic Mode".V každém levelu dostanete soupis úkolů, které je třeba splnit. Na každý úkol máte pak dvě minuty. Další levely se pak odemykají po splnění několika úkolů a dosáhnutí určitého bodového zisku. Používat můžete všechny postavy, které máte již odemčeny. Režim „Create" ponechme pro dnešek stranou.

Story Mode se dá hrát na třech různých obtížnostech. Na „Easy" je v celku snadné projit hrou a je tedy vhodná pro ty, co například žádného předešlého Tonyho Hawka nehráli. Normal je pak docela slušná obtížnost i pro ostřílenější pařany, stále však slušně hratelná. Nu a „Sick" patří pouze skutečným hardkorářům. Tady nic nedostanete zadarmo. Rozdíl jednotlivých obtížností spočívá zejména v časovém omezení na jednotlivé úkoly. Na vyšších stupních musíte také dosáhnout vyššího skóre pro postup do dalšího levelu a těžší je také zlepšování statistik.

OBECNÉ TRIKY

Chození

Samozřejmě že správný skejťák musí na prkně zvládnout udělat uplně vše, avšak jsou situace, kdy je přeci jen rychlejší chodit po svých. Skejt opustíte současným stlačením R1 + L1. Kromě klasického běhání pak můžete i skákat pomocí ⊗. Stlačením skoku dvakrát rychle po sobě provedete jakýsi dvojskok. Hodí se samozřejmě k dosažení jinak nepřístupných plošin. Zpět na prkno se vrátíte stejnou kombinací kláves. Nejefektnější je nastoupit ve výskoku a provést tak zároveň trik (tzv Caveman).

Statistiky

Pokud chcete pořádně nabušené statistiky, najdete je v menu „Your options". Zde můžete vybrat z několika dovedností a hned také vidíte, kde je třeba zabrat. Například u položky „lip trick" vidíte, že jste zatím vydrželi pouze 5 sekund balancovat na hraně rampy, tak šup na to a vydržet déle!

Focus

Naplňte pomocí triků supermeter vlevo nahoře. Získáte tím vlastnost zpomalení. Spousty složitých triků pak uděláte mnohem bezpečněji. Pro zpomalení stiskněte L3.

Šikovné tlačítko R2

Jednak jím provádíte tzv. Revert, který například po skoku na rampě bývá dobrým odpichem pro kombo, jednak ale také můžete korigovat vaše přistání z velkých výšek. Věřte, že často vás vynese skok někam jinam, než jste zamýšleli a právě tímto tlačítkem lze vašeho prkýnkáře často zachránit před pádem.

TIPY, JAK VYDĚLAT BODY

Kombo je základ bodového zisku

Ve většině levelů po vás budou chtít nahrát určité množství bodů. Klasické, byť efektní skákání vám nemůže stačit. Jedinou cestou je řetězit triky do komb. Nejlepším pomocníkem (hned po grindu) se vám stane takzvaný Manual. Jedná se o rychlé stlačení směrové šipky nahoru a dolů. Tímto se dostanete do režimu, kdy udržujete manuálně rovnováhu na skejtu. Je to leckdy jediný mezičlánek, který leze použít mezi dvěma skoky, aniž by se přerušilo kombo.

Jste li v tomto manuálním režimu, lze provádět i různé další triky. Zkuste si různé kombinace tlačítek. Např. dvakrát △, dvakrát ◎ či růz-

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Ovládání postavy
Pravý analog » Ovládání kamery
Křížek » Skok/přikrčení a zvýšení rychlosti
Kolečko » Chytací triky (grab tricks)
Čtvereček » Kopací triky (flip tricks)
Trojúhelník » Grind/akrobatické triky (lip tricks)
R1 » Rotace doprava
R2 » Revert
L1 » Rotace doleva
L2 » Přenášení váhy.
L3 » Focus
Směrová šipka dolů » Ovládání postavy/rovnováha
Směrová šipka doprava » Ovládání postavy
Směrová šipka doleva » Ovládání postavy
Směrová šipka nahoru » Ovládání postavy/rovnováha
Start » Menu

né kombinace obojího. Budete překvapeni, co všechno se dá na prkně dělat. Jen pozor na to, že čím déle udržujete ručně rovnováhu, tím se to stává těžším.

Grind

Bez tohoto klouzání na hranách objektů se neobejdete. Slouží výborně jako start pro dobré kombo. Je 8 základních způsobů jako u většiny ostatních triků. Styl lze změnit buď při přeskočení na jiný objekt, nebo dokonce stisknutím například ▢ a opět △ přímo během jízdy. Dodáme, že správný úhel, chcete-li klouzat například po hraně U rampy, bývá cca 45 stupňů a že se lze dokonce chvilku povozit i po naprosto kolmé stěně. Jeden typ - najíždíte-li na hranu a chystáte se grindovat, přidržte předtím ⊗. Klouzat budete o poznání rychleji, což oceníte v situacích, kdy musíte například přeskočit mezi dvěma vzdálenějšími hranami objektů.

Flip Tricks

Chuťovky s protáčením prkna ve vzduchu děláte ▢ plus směrovou šipkou. Máte-li dobrou rychlost a výšku, můžete opakovaným stisknutím kombinace provést i několik protočení za sebou. Pamatujte ale, děláte-li to na závěr sestavy, může jedno protočení navíc znamenat pád a tím ztrátu bodů za celé kombo.

Grab Tricks

Ve výskoku se lze rukou chytit prkna pomocí směrové šipky a ◎. Základních chytnutí je osm. Dají se však dělat i další „speciální" triky. Podívejte se na ně k sobě do menu.

Nálepky a Tagy

Jakýmsi doplněním klasického cvičení na prkně je možnost lepit na zdi nálepky s tagy. Provedete to tak, že při skoku proti zdi stisknete znovu tlačítko pro skok. Dá se samozřejmě zahrnout do komba a dosáhnout tak značných bodových zisků.

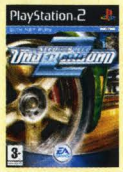
Patrik Salinger

Jak co odemknout?

Alien - dohrajte Strory mód na obtížnost „Easy"
Alien Doctor - dohrajte Strory mód na obtížnost „Normal"
Ben Franklin - jednoduše ho najděte v levelu Boston
Ben Franklin - dohrajte Boston ve story módu
Bigfoot - dohrajte story mód na obtížnost „Sick"
Bull Fighter - splňte úkol „Bull Fighter" v levelu Barcelona
Bull Fighter - dohrajte Barcelonu ve Story módu
Call of Duty Soldier - Dohrajte Story mód na obtížnost „Sick"
Geeky Kid - Dohrajte Story mód na obtížnost „Easy"
Graffiti Tagger - splňte úkol „Graffiti Tagger" v levelu Berlin
Graffiti Tagger - dohrajte level Berlin ve Story módu
Jesse James - dohrajte Classic mód na obtížnost Sick
Jester - splňte úkol a najděte Jestera v levelu New Orleans
Jester - dohrajte level New Orleans v Story módu
Lost Soul 1 - dohrajte Story mód na obtížnost „Normal"
Natas Kaupas - dokončete Classic mód na obtížnost „Sick"
Neversoft Skates Movie - dohrajte Classic mód se 100% splněním všech úkolů
Nigel - Dohrajte Story mód na obtížnost „Sick"
Paulie - Dohrajte Story mód na obtížnost „Normal"
Pedestrian Group A - Dohrajte Story mód na obtížnost „Easy"
Pedestrian Group B - Dohrajte Story mód na obtížnost „Normal"
Pedestrian Group C - Dohrajte Story mód na obtížnost „Sick"
Pedestrians Group D - dohrajte Classic mód na obtížnost „Normal"
Pedestrians Group E - dohrajte Classic mód na obtížnost „Sick"
Pedestrians Group F - dohrajte Story mód se 100% splněním všech úkolů
Pedestrians Group G - dohrajte Classic mód se 100% splněním všech úkolů
Peds Group F, Probails 2 Video - dohrajte Story mód se 100% splněním všech úkolů
Peds Group G, Neversoft Skates Video - dohrajte Classic mód se 100% splněním všech úkolů
Phil Margera - Dohrajte Story mód na obtížnost „Easy"
Pro Bails 1 Movie - dohrajte Classic mód na jakoukoli obtížnost
Pro Bails 2 Movie - dohrajte Story mód na jakoukoli obtížnost
Pro Skater Level - dohrajte Story mód na jakoukoli obtížnost
Pro Skater level, Call of Duty Soldier, Nigel, Peds Group C, World Destruction Tour Video - Dohrajte Story mód na obtížnost „Sick"
Pro Skater level, Shrek, Phil Margera, Peds Group A, Wolrd Destruction Tour Video - Dohrajte Story mód na obtížnost „Easy"
Pro Skater level, The Hand, Paulie, Peds Group B, World Destruction Tour Video - Dohrajte Story mód na obtížnost „Normal"
Ryan Sheckler - Splňte úkol „Find Ryan Sheckler" v úrovni Skatopia
Ryan Sheckler - Dokončete úroveň Skatopia
Sea Captain - Dohrajte Story mód na obtížnost „Normal"
Shrek - Dohrajte Story mód na obtížnost „Easy"
Shrimp Vendor - Splňte úkol „Find the Shrimp Vendor" v úrovni Australia
Shrimp Vendor - dokončete level Australia
Space Monkey 1 - Dohrajte Story mód na obtížnost „Easy"
Steve-O - dohrajte Classic mód na obtížnost „Normal"
The Hand - Dohrajte Story mód na obtížnost „Normal"
The Triangle Level - dohrajte Classic mód na jakoukoli obtížnost
The Triangle Level, Jesse James, Natas Kaupas, Peds Group E, Pro Bails 1 Video - dohrajte Classic mód na obtížnost „Sick"
The Triangle level, Steve-O, THPSi Tony, Peds Group D, Pro Bails 1 Video - dohrajte Classic mód na obtížnost „Normal"
THPS1 Tony Hawk - dohrajte Classic mód na obtížnost „Normal"
World Destruction Tour Movie - dohrajte Story mód na jakoukoli obtížnost

Need for Speed Underground 2

INFO



■ **VYDAVATEL:** EA ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** EA ■ **RECENZE:** PLAY 6 - 76%

V mnoha směrech zajímavé závody, v mnoha směrech ale naprostá šeď. Proti Burnoutu 3 nemá šanci, ale průšvih to rozhodně není.

Je čas vytvořit si nejnablýskanější a nejnadupanější káru a začít vyhrávat. S námi je to hračka!

ZAČÍNÁME

Hned na začátku máte k dispozici pár závodů, ve kterých můžete získat cenný úvodní kapitál, za který si patřičně vylepšíte své nové auto. Auta, která jsou k dispozici na začátku, jsou kompakty, nejsou nejrychlejší ani nejstylovější, takže abyste vyhráli závody, budete muset investovat do upgradů.

JAKO BLÁZEN

Poté, co získáte nový motor, vydejte se do Performance Shopu a zkontrolujte upgrady, které si můžete do nového auta nainstalovat. Zpočátku si nebudete moci dovolit získat Stage 1 kity, ale můžete například odstranit omezovač rychlosti, který má většina nových aut. Tímto jednoduchým vylepšením můžete výrazně (více než dvojnásobně!) zvýšit maximální rychlost auta, takže je také mnohem snazší pak zvítězit.

GPS SYSTÉM

Globální Poziční Systém je používán k nalezení závodů a speciálních událostí všude ve městě - díky němu je zkrátka pohyb po ulicích mnohem snazší. Jednoduše si vyberte místo, kam se chcete vydat, a aktivujte systém, který vám pak ukáže při jízdě šipky. Všechny události budou vidět na mapě spolu s obchody, které jste zatím nalezli.

SPONZOŘI

Vítězství v závodech upoutá pozornost větších a lepších sponzorů. Poté, co podepíšete kontrakt, očekává se, že se objevíte na obálkách časopisů a DVD a také že vyhrajete určitý minimální počet závodů. Vždy když získáte nového sponzora, budete si moci vybrat zdarma auto.

BONUSOVÉ PRACHY

Pokud máte pocit, že jste na tom s penězi trochu na štíru a většinou vám schází, vězte, že při popojíždění po městě můžete najít zajímavé bonusové částky. Ve městě je poschovávaná solidní sumička peněz a pouhé popojíždění vám může umožnit získat dostatek peněz na pořízení dalšího vylepšení auta. Hledejte všude, ale nezapomeňte, že se bonusy objevují a mizí v průběhu dne.

JDEME NAKUPOVAT

V každé oblasti jsou obchody, které prodávají věci, kterými si můžete vylepšit své auto. Je tedy třeba vyhrávat závody a hledat v každé oblasti místa, kde můžete své peníze utratit za něco, co vám pomůže k dalším výhrám. Pokud naleznete v každé oblasti ukryté obchody, objeví se další věci, které si můžete koupit. Lokaci obchodů se dozvíte v mapě v tomto návodu!

PERFORMANCE SHOPS

V těchto obchodech si můžete vylepšit výkon svého auta. Postupně se vám odemykají nové a kvalitnější položky, je však třeba také dbát na vyvážení, protože každý z upgradů se postará o trochu odlišnou část vozu. Motorem vylepšíte akceleraci a nejvyšší rychlost, brzdy samozřejmě zkrátí brzdnou dráhu, suspension zlepší ovládání vozu atd.

SPECIALITY SHOPS

Zde naopak vylepšíte vzhled svého auta, můžete si pořídit nejrůznější vychytávky a vizuální vylepšení jako neony, světla, audio komponenty, dveře, hydrauliku, zabarvení oken atd. Možností je tu habaděj!

BODY SHOPS

Ve třetím druhu obchodů můžete tuningem udělat z rodinného auta nepřekonatelné žihadlo. Samozřejmě tu jde o vizuální zlepšení, ale tady většinou ovlivňují i výkon vašeho auta, kde tedy o nejrůznější spojlery (výběr je obrovský), různá zpětná zrcátka a vlastně i celé karoserie. Právě zde můžete ze svého auta udělat naprostou specialitku, která se bude odlišovat od zbytku závodního pole, což je velmi důležité! Vracejte se sem tedy často a vylepšujte.

GRAPHICS SHOPS

Zde, jak už sám název napovídá, změníte barvu vozu a vylepšíte ho opět po vizuální stránce. Jde vlastně o jakousi lakýrnickou dílnu, kde můžete použít metalické nebo perleťové barvy, přidat logo sponzora, dekorativní kresbičky a podobně. Je tu k dispozici nespočet různých stylů a barev, takže můžete své auto upravit skutečně přesně tak, jak si přejete.

GARÁŽE

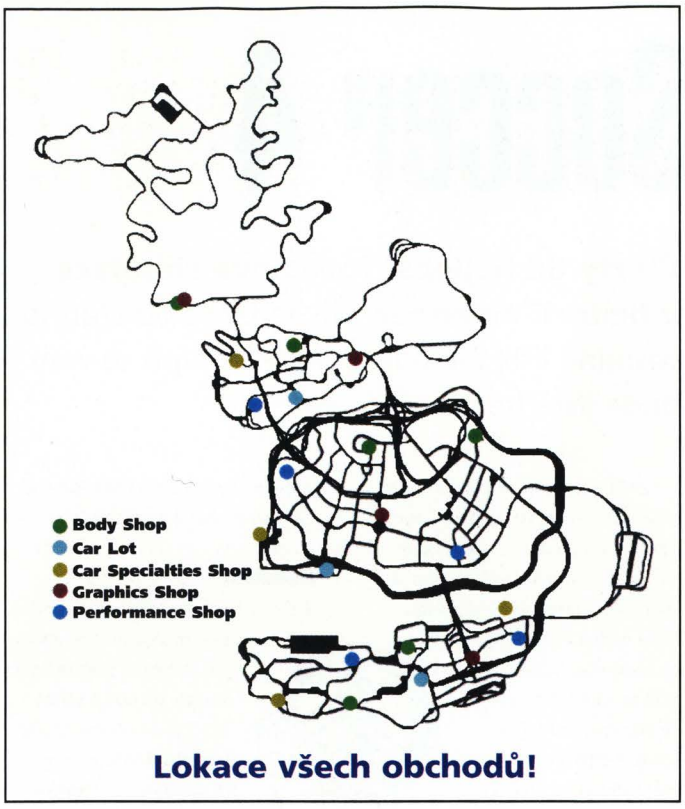
Zde můžete uschovat své auto v okamžiku, kdy jej nepoužíváte. Zde jej také můžete upravovat věcmi, které už jste koupili - hrát si s vzhledem, měnit motory a zkrátka se tu musíte postarat o to, abyste do příštího úkolu vyjeli tím pravým autem. Tady určitě budete trávit spoustu času, takže si raději zvykejte!

RACING

Ve hře je celá řada různých druhů závodů, kterých se postupem času zúčastníte. Každý z nich vyžaduje trochu odlišný přístup. Základem

Obálky časopisů

OBÁLKA	JAK NA NÍ?
Auto Motor	20 vítězství v úrovni 5
AutoMaxx	16 vítězství v úrovni 4
Car Audio and Electronics	6 vítězství v úrovni 3
Chrome und Flamen	27 vítězství v úrovni 4
Elaborare	3 vítězství v úrovni 4
GTI	11 vítězství v úrovni 3
GTI	16 vítězství v úrovni 5
Hot 4's	18 vítězství v úrovni 3
Import Tuner	4 vítězství v úrovni 5
Maxi Tuning	7 vítězství v úrovni 4
Power	32 vítězství v úrovni 5
Spoiler	11 vítězství v úrovni 4
Sports Compact Car	8 vítězství v úrovni 2
Street Car	2 vítězství v úrovni 3
Street Car	9 vítězství v úrovni 5
Street Tuner	34 vítězství v úrovni 5
Stuff:	20 vítězství v úrovni 4
Super Street	28 vítězství v úrovni 5
Swiss Tuner	25 vítězství v úrovni 5
Turbo	4 vítězství v úrovni 2



Lokace všech obchodů!

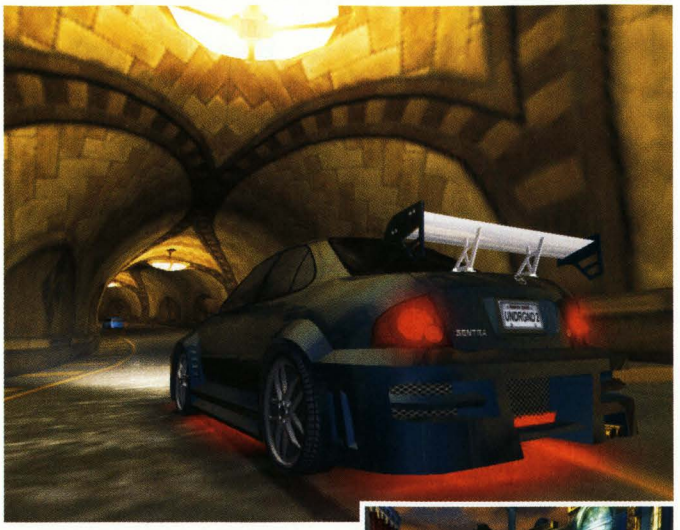
je samozřejmě solidní auto, ale pokud máte skutečně v daném okamžiku nejlepší možné vybavení, neměli byste mít v závodech problémy.

DRAG RACES

Tento druh závodů je zábavný, protože je rychlý a spíše než o vaše řidičské schopnosti v něm jde o akceleraci. Pro rychlý start udržte ukazatel v zelené zóně a pak stiskněte R2, jakmile se objeví zelená. Můžete také použít nitro pro získání větší rychlosti a pokud tak učiníte, soustřeďte se na to, abyste nebourali - nikdo totiž netvrdí, že to na rovince nejde. Čím rychlejší je vaše auto, tím obtížnější budou bohužel i tyto závody.

DRIFT RACES

Tyto závody jsou výhradně o zatáčení, respektive o projíždění zákrut smykem. Z toho vyplývá jedno pravidlo - čím klouzavější je zadní část vašeho vozu, tím lépe se vám bude v těchto závodech dařit. Nesnažte se smykovat přes každou sebemenší zatáčku, spíše se snažte nabrat rychlost a v nejprudších zatáčkách pak předvést opravdu masivní smyky. Dokonce ani nemusíte dojet do cíle, klidně své auto zničte tak, že budete jezdit jako maniak.



CIRCUIT RACES

Klasické závody na několik kol, kde je vaším cílem dojet do cíle. Na rozdíl od URL závodů se tady budete kromě soupeřů potýkat i s protijedoucí dopravou. Začněte rychle a dostaňte se pokud možno co nejrychleji na špici. Pak se snažte vyhýbat ostatním autům a dostat se do cíle tak rychle, jak to jen jde, ale pokud možno bez riskování. To se nám to řekne, co?

SPRINT RACES

Velmi jednoduché (přesnější bude použít slovo krátké) závody, kde se musíte dostat do cíle tak rychle, jak to jen jde. Je tu jen jedna poměrně přímočará cesta a ostatní auta se vám budou pochopitelně snažit zabránit v tom, abyste se do cíle dostali první právě vy. Snažte se soupeře narazit na hrazení nebo na protijedoucí auta (vzpomeňte si na *Burnout*!) - tím je na okamžik vyrazíte z provozu. Pak samozřejmě nezbývá než dupnout na plyn a než se vzpamatují, dostat se do cíle. Další snadná rada, jasně.

STREET X RACES

Zde se závodí na velmi úzkých a zakroucených okruzích a opět tu soupeři ze všech sil bojují proti vám. Snažte se jim samozřejmě vyhnout, protože příležitostí k nárazu a komplikacím tu bude beztak až až. Hledejte místa, kde se snadno předjíždí, a pak rychle přidejte. Pokud se necháte zamknout v klubku ostatních aut, je to sebevražda, protože si vás vychutnají, to nám věřte.

URL RACES

Toto jsou hlavní závody, ve kterých máte možnost získat opravdu tučnou odměnu ve formě solidní finanční částky a také nových aut odemknutých na parkovišti. Zde pomůže jedna jediná věc - zkušenosti a pozornost. Je třeba se koncentrovat na každou zatáčku, takže se naučte okruh nazpaměť - pak byste neměli mít problém vyhrát.

OUTRUN RACES

Až budete jezdit po městě v noci, občas potkáte jiné jezdce, kteří budou hledat nějaké rozptýlení. Až někoho potkáte, stiskněte tlačítko ↑ a můžete si zahrát speciální minihru. Pointa je samozřejmě v tom předjet svého soupeře a pak mu ujet dříve, než vás dojede. Klíček k získání náskoku tu je ideální projetí klikatých cest a prudkých zatáček. Zlomte vaz, nám se podařilo vyhrát osm Outrun závodů po sobě. A co vy?

Odemknutelná auta

Pořadí odemknutých aut závisí částečně i na tom, které URL si vyberte jako první.

ODEMKNUTÉ AUTO	JAK NA NĚJ?
Audi A3, Acura RSX	Dokončete URL #6
Hummer H2, Hyundai Tiberon	Dokončete URL #2
Inifiniti G35 Coupe	Dokončete URL #9
Lexus IS300, Toyota Supra	Dokončete URL #4
Lincoln Navigator, Cadillac Escalade	Dokončete URL #1
Mazda RX-7	Dokončete URL #12
Mazda RX-8	Dokončete URL #8
Mitsubishi 3000 GT	Dokončete URL #10
Mitsubishi Eclipse GSX, Audi TT	Dokončete URL #7
Mitsubishi Lancer Evolution VIII	Dokončete URL #14
Nissan 350Z, Ford Mustang GT	Dokončete URL #13
Nissan Sentra SE-R Spec V, Toyota Celica	Dokončete URL #3
Nissan Skyline GT-R R34	Dokončete URL #15
Pontiac GTO	Dokončete URL #11
Subaru Impreza WRX Sti	Dokončete URL #16
Volkswagon Golf GTI	Dokončete URL #5

Pro Evolution Soccer 4

INFO

■ **VYDAVATEL:** Konami ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-8
■ **VÝROBCE:** KCET ■ **RECENZE:** PLAY 5 95 %

Jednoznačně je tohle nový fotbalový král, i když s pár malými chybičkami.

Čtvrtý díl nejlepší fotbalové simulace v historii videoher. Ne že by se od třetího zásadně lišil, ale pár unikátních tipů se vám bude jistě hodit.

MASTER LEAGUE

Master League v PES4 vás překvapí hned při vytváření soutěže, protože na rozdíl od minulých let máte možnost volby - jsou zde tři možnosti, jejichž výběr výrazně ovlivní to, co se bude dít dál. Zde jsou:

1) můžete použít klasický model z minulých ročníků Pro Evo, tedy start s přednastaveným slabým týmem (dokonce i se stejnými jmény fotbalistů, na něž jsme si v PES2 i PES 3 zvykli)

2) můžete zahájit s kterýmkoli mužstvem podporovaných ligových soutěží (tedy třeba s FC Liverpool, Realem Madrid nebo s některým z týmů nižších soutěží - třeba Oxford United)

3) můžete do stavby vašeho týmu zasáhnout ještě před startem ligy, a to výměnou maximálně tří hráčů (samozřejmě jen tehdy, máte-li dostatek financí - někdy se vyplatí prodat 3 průměrné borce a koupit jednu hvězdu)

Rovněž při startu soutěže dostanete první možnost bonusovými body podpořit některé ze sekcí vašeho managementu. Tyto pomocné body budete získávat v průběhu soutěže za vítězství v zápasech, za dobré postavení v tabulce, občas vám vysoký bonus přidělí šéfové, když budete mimořádně úspěšní. Při startu máte k dispozici stovku bonusových bodů, lze doporučit vložit celou do tréninku fyzičky - okamžitě se dostanete do vyššího levelu. S fyzickou kondicí je totiž zpočátku největší problém a pokud nemáte kvalitní náhradníky, nebudete mít brzy koho postavit do utkání.

Přehled managementu, který můžete bonusovými body vylepšovat:
TRÉNINK ÚTOČNÍKŮ
TRÉNINK ZÁLOŽNÍKŮ
TRÉNINK OBRÁNCŮ
TRÉNINK BRANKÁŘŮ
FYZICKÁ KONDICE
LÉKAŘ
FINANČNÍ MANAŽER
SCOUT

Ze čtyř tréninků doplňujte body hlavně tam, kde má váš tým slabiny, nezapomínejte na finance (přidělením bodů sem získá váš asistent více sponzorů a příliv peněz do klubu bude vyšší a stabilnější) a brzy podpořte i scouta, protože se vám tak objeví více informací o hráčích, které chcete přivést do svého klubu na přestup nebo hostování.

LOCKER ROOM

Zde máte možnost zjišťovat veškeré statistické informace o svém týmu i o příštím soupeři. Velmi podrobné jsou analýzy posledního zápasu, můžete v nich vyčíst opravdu hodně, třeba kde jsou největší slabiny vaší obranné hry nebo kudy šly vaše nejnebezpečnější útoky. V neposlední řadě zde můžete měnit rozestavení vašeho mužstva, taktiku i složení základní jedenáctky. Non-selectable players (hráči, kteří jsou mimo hru) máte označeno příslušnými symboly: může jít o zraněného hráče, hráče, který je unaven po sérii těžkých zápasů, hráče na hostování, potrestaného hráče a konečně i hráče, který v termínu příštího zápasu reprezentuje svůj národní tým a nebude k dispozici (to se stává, především pokud máte nějakého reprezentanta v týmu, který hraje nižší soutěž, v těch vyšších bývají samozřejmě reprezentační přestávky).

RECORD ROOM

Další informace a statistiky - střelci, nahrávači (za první místa v těchto tabulkách máte samozřejmě bonusové body), známkování hráčů a jejich aktuální forma, vaše nejlepší jedenáctka podle hodnocení a pochopitelně i tabulky a výsledky celé sezóny.

TRÉNINK

Mezi jednotlivými zápasy je vhodné využívat možností regeneračního tréninku, stačí několik desítek sekund a vašim hráčům se obnoví fyzická kondice. Můžete samozřejmě trénovat i trestné kopy, rohy nebo penalty. Během týdne nemá smysl trénovat víckrát než jednou, fyzička ani dovednost hráčů se tím nezvyšují.

PŘESTUPY

V sezóně jsou dvě přestupová období (letní mezi 16.-19. týdnem a zimní mezi 37.-43. týdnem), pouze zde můžete prodávat a nakupovat hráče. Financí nebudete mít nazbyt (pokud nejdete rovnou do Realu, Bracelony, Manchesteru apod.), takže je potřeba prodat nepotřebné hráče a získávat peníze dobrými výkony a hlavně výsledky. Prodej hráče je jednoduchý, označíte ho k prodeji a objeví se vám nabídka některého týmu - nikdy však nebude vyšší než jeho skutečná cena. Může samozřejmě přijít i nabídka na některého z vašich hráčů, v tomto případě můžete i něco vydělat navíc.

Pokud chcete hráče nakupovat, můžete zvolit několik cest ve vyhledávání. Jestliže sháníte konkrétně například středního obránce s vysokou staminou a vynikající hrou hlavou, můžete specifikovat své požadavky do vyhledávacího enginu a zrychlit i zpřesnit výběr. Je jasné, že hráči z nejvyšších soutěží nepůjdou do 2. divize, takže v tomto případě máte výběr velmi omezený.

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

křížek » Přihrávka/presink
čtvereček » Střela/presink 2
kolečko » Centr/skluz
trojúhelník » Pas do prostoru/vyběhnutí brankáře
L1 » Změna hráče, kličky
L2 » Strategie
L3 » Pohyb hráčů
R1 » Zrychlení
R2 » Rychlé kličky
R3 » Manuální přihrávka
Poznámka » Podrobné ovládání naleznete přímo v návodu.

Možnosti vyhledávání:
1. Quick search - prosté vyhledávání bez jakýchkoli instrukcí
2. Talent search - specifikujte pozici a speciální schopnosti
3. Advanced search - zpočátku se vám může zdát toto vyhledávání poměrně složité, ale správnou kombinací požadavků můžete dojít k vynikajícím výsledkům
4. Team based selection - vyhledávejte v konkrétním týmu
5. All players display - zobrazení všech hráčů v databázi

SPECIÁLNÍ AKCE

Zde je několik nejdůležitějších, bez nichž se neobejdete:
L1 + △: pas do volného prostoru obloučkem za obranu
L1 + ⊗+ △: narážečka, nejprve stiskněte L1, pak ⊗a zatímco stále držíte L1, přidejte △, zároveň musíte analogovým ovladačem určit směr narážečky
L1 + ⊗+ ◎: narážečka ve vzduchu
R2+ ⊗: přihraj a běž, podržte R2 zároveň s přihrávkou a naběhněte si do volného prostoru
2x ◎: centr na bližší tyč
3x ◎: přetažený centr
L1 + □: přehození brankáře (můžete si také v Settings nastavit zjednodušený způsob, kdy k obloučku přes gólmana stačí dvakrát klepnout na tlačítko střelby).
□ + ⊗: finta při střelbě.

LEAGUE MODE

V PES4 si můžete zahrát některou ze šesti ligových soutěží:

Itálie - 20 týmů, 38 zápasů
4 žluté karty - stop na další zápas, červená karta - stop na další zápas
Německo - 18 týmů, 34 zápasů
3 žluté karty - stop na další zápas, červená karta - stop na další zápas
Holandsko - 18 týmů, 34 zápasů
4 žluté karty - stop na další zápas, červená karta - stop na další zápas
Francie - 20 týmů, 38 zápasů
3 žluté karty - stop na další zápas, červená karta - stop na další zápas
Španělsko - 20 týmů, 38 zápasů
5 žlutých karet - stop na další zápas, červená karta - stop na další zápas
Anglie - 20 týmů, 38 zápasů
5 žlutých karet - stop od určitého data, červená karta - stop na 3 zápasy

CUP MODE

International Cup - 32 týmů, libovolný výběr
European Cup - 16 týmů, pouze z Evropy
Africa Cup - všechny týmy, pouze z Afriky
America Cup - všechny týmy, pouze z Ameriky
Asia and Oceania Cup - všechny týmy, pouze z Asie a Oceánie
Konami Cup - volný výběr

PÁR TIPŮ DO ZÁPASŮ

OBRANA

V obranné činnosti je stejně jako v minulém Pro Evo nejdůležitější kvalitní presink, který provádíte tlačítkem ⊗, načež se označený hráč přilepí na protivníka s míčem u nohy. Aby váš tým nepřišel o fyzičku už po hodině hry, můžete měnit rytmus hry a především pokud není soupeř až tak nebezpečný, zkuste presink na polovině hřiště spíš jen stínovat, stavět se protihráčům do cesty, ale nejít až do těla. Často si „rozmyslí" přímý souboj a přihrávají do šířky. Ostřejším způsobem boje o míč je různé strkání a držení za dres (□), rozhodčí často píská faul, ale nevytahuje (většinou) žlutou kartu.

Skluzy (◎) provádějte jen v situacích, kdy jste před soupeřem nebo alespoň na jeho úrovni a musíte prostě trefit míč, jinak se většinou žlutí.

ÚTOK

Doporučujeme mít nastavenou vzdálenější kameru (např. Wide) nebo používat radar, protože přehled o situaci při útočné akci je důležitý. Nepřihrávejte na náhodu nebo neposílejte pasy zbůhdarma dopředu bez toho, že víte, co děláte. Téměř vždy to končí ztrátou míče. Jestliže nevidíte vhodné řešení herní situace, raději podržte míč nebo volte přihrávky do šířky. Po ztrátě míče musíte vydat daleko víc energie než jeho kontrolou. Pozor na příliš časté využívání pasů do prostoru (△) - obránci jsou v PES4 mnohem chytřejší a většinu těchto přihrávek dokáží zachytit. V minulých Pro Evo to byl jeden ze způsobů, jak se velmi lacino dostávat do šancí...

STANDARDKY

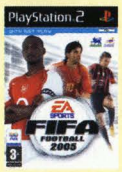
Rohové kopy: zahrávají se ◎ (stisk maximálně do poloviny lišty), zároveň je třeba analogovým ovladačem nebo směrovými tlačítky udat směr od branky či k brance. Pro nízký kop stiskněte s ◎ současně R1, pro vysoký kop R2.
Trestné kopy: můžete jej rozehrát nakrátko (⊗), pasem kupředu (△), centrem do vápna (◎) nebo přímo na branku (□). Analogový ovladač při kopu slouží k zadání směru i výšky, zároveň pomůže současný stisk tlačítek R1 nebo R2 (vyzkoušejte si všechny možnosti v tréninku).
Zeď proti trestným kopům: stiskněte □ - někteří hráči ve zdi vyskočí, stiskněte ⊗- hráči nebudou ve zdi skákat, klepněte několikrát na ◎ - jeden či dva hráči vyběhnou ze zdi proti míči.
Penalty: zamiřte pomocí směrových tlačítek a kopněte □.

Milan Jablonský

FIFA 2005

Pár rad pro nejnovější díl
nekonečné fotbalové série.

INFO



■ **VYDAVATEL:** EA ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** EA Sports ■ **RECENZE:** PLAY 5 - 87 %

Letos se autoři pochlapili a nová FIFA je konečně konkurenceschopná.

BRANKÁŘ

Brankáři ve FIFA 2005 vybíhají automaticky proti centrovaným míčům, toho vašeho musíte však poslat ven z branky tlačítkem △, především proti brejku soupeře - při rohových kopech vybíhá většinou sám. Vyhození míče provedete tlačítkem ✕, výkop potom jedním z tlačítek ○ nebo □, stiskem △ si gólman předhodí míč před sebe na zem.

HRÁČI V POLI

Nízkou střelu provedete tak, že společně s ○ stisknete ještě R2. Centrovat můžete jednoduše pomocí □ nebo cíleně, pokud společně s □ stisknete opět R2. V tomto případě musí být hráč ovšem natočen ve směru kopu. Krátkou nízkou střelu můžete vyslat na branku jemným klepnutím na □.

Systém Off the Ball nemusíte letos příliš využívat, nicméně je zjednodušen a občas pomůže, především v závěru zápasu, v němž vedete a soupeř otevírá obranu. Tehdy jdete často v přesilové situaci 3 na 2 nebo dokonce 4 na 2 (záleží i na tom, v jakém rozestavení hrajete), takže je vhodné jednoho z hráčů označit a uvolnit ho do volného prostoru. Pro nováčky: opakovaným stiskem L2 označíte hráče, pravým analogem s ním naběhnete tam, kam je třeba, a pošlete mu klasickou přihrávku nebo - ještě lépe - míč do běhu (△).

STANDARDKY

PŘÍMÝ KOP

Zamiřte levým analogem (terčovým kurzorem) na místo, kam chcete umístit míč. Rotaci míči dáte pravým analogem a nastavujete ji přímo na balónu. Pokud chcete zahrát míč falší, musíte míč zasáhnout co nejvíce ze strany tak, aby pěkně rotoval. Pro provedení kopu stiskněte ✕, □ nebo ○ a spustí se měřič kopu. Sílu nastavíte tak, že tlačítko stisknete při vzestupu a přesnost dalším stiskem co nejpřesněji na značce.

Při přímém nebo nepřímém kopu, vzdálenějším od branky, se vám na obrazovce objeví menu, ze kterého můžete vybírat:

Lay-Off and Shot - střela přímo na branku
Left (Right) Curved Near Post - falšovaný centr k bližší tyči
Left (Right) Curved Far Post - falšovaný centr k vzdálenější tyči
Driven - míč do označeného místa ve velkém čtverci

Při bránění přímého kopu soupeře můžete pohybovat zdí pomocí levé analogové páčky, zeď může také vyskočit (□, △ nebo ○).

ROHOVÝ KOP

Při jeho bránění se musíte strkat s „přiděleným" hráčem (pravý analog), blokovat ho a snažit se mu jakýmkoli způsobem zabránit v tom, aby se dostal k centrovanému míči. Sledujte ikonku hodin pro správné načasování obranného zákroku, můžete také využít manuálního vyběhnutí brankáře.

Podobně je to i u útočných rohů. Nejprve si vyberte z menu, jak chcete kop zahrát:

In Swinging Centre - točený centr na střed malého vápna
In Swinging Far Post - točený centr na vzdálenější tyč
In Swinging Near Post - točený centr na bližší tyč
Driven - přímý kop na střed vápna

Dále si vyberte spoluhráče, na něhož půjde centr. S tímto hráčem pak musíte naběhnout (levý analog), případně odstrčit protihráče (pravý analog). Osobně preferuji kop na hráče postaveného před brankou u bližší tyče, který hlavičkuje bez náběhu z místa.

PENALTA

Nastavte směr, kam chcete kopnout, a pak stisknete a držíte střelu ○. Sledujte posuvník pro sílu a přesnost, pro umístění míče je třeba synchronizovat sílu nákopu s natočením analogového ovladače v požadovaném směru.

Při penaltě proti vám brankář klasicky vystihuje směr střely, není třeba mačkat žádné tlačítko, jen natočit levý analog ve směru, kam chcete, aby skočil. Máte v podstatě 5 možností - vlevo dolů, vlevo nahoru, vpravo dolů, vpravo nahoru nebo zůstat stát uprostřed branky (kupodivu hodně účinné!).

Milan Jablonský

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Křížek » Přihrávka
Čtvereček » Lob, centr
Kolečko » Střela
Trojúhelník » Míč do běhu
L1 » Shift
L2 » Off the ball
R1 » Zrychlení
R3 » Manuální klíčkování

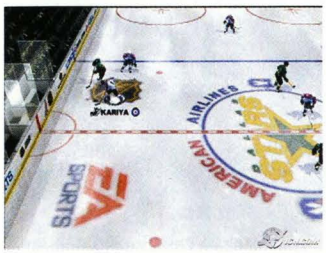
NHL 2005

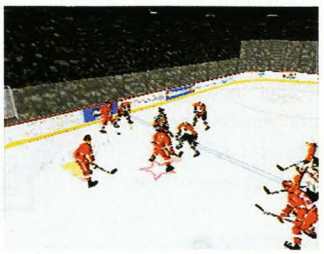
Konečně tu místo wrestlingu na ledě máme pořádný hokej...

INFO

■ **VYDAVATEL:** EA ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** EA Sports ■ **RECENZE:** PLAY 5 - 89 %

Letošní díl vrací legendu ze stáje EA Sports mezi herní smetánku.





DYNASTY MÓD

Loni to nebylo nic moc, ale letos se situace výrazně zlepšila. Pokud máte manažerské choutky, určitě do toho jděte. Jak na to? Na začátku sezóny si vyberete svůj klub, a už tady musíte trochu přemýšlet. Každý z nich má jiný rozpočet i ambice, takže pokud vlezete do Detroitu, nic jiného než vítězství ve Stanley Cupu vás nezachrání. Máte sice víc peněz i kvalitnější kádr, ale musíte prostě vyhrávat a vyhrávat. Během sezóny se pak vedle hraní samotných zápasů musíte ponořit do statistik (to je dost hrůza, protože jsou nepřehledné a poněkud uživatelsky nepřívětivé - chybí například možnosti sortování jednotlivých sloupců apod.), sledovat finanční toky, prodlužovat smlouvy a samozřejmě nakupovat nebo měnit hráče. Sledujte hlavně morálku týmu a nezapomeňte na tréninky, které pozitivně ovlivňují projev mužstva.

OPEN ICE CONTROL

Novinka, která se docela povedla, zvlášť v porovnání s podobnou vychytávkou Off the Ball ve FIFA 2004. Stiskem příslušného tlačítka (L2) přepnete na spoluhráče bez puku, toho nyní můžete ovládat, najet s ním do volného prostoru a vyžádat si přihrávku (stiskem ⊗), nebo vyzvat spoluhráče s pukem ke střelbě (◎), stínit před gólmanem a dorážet případně vyražený puk. Případně se můžete pokusit zablokovat protihráče a uvolnit hráči s pukem cestu k brance (někdy to může sudí odpískat jako nedovolené bránění). Velmi výhodné je řešit pomocí Open Ice Control situaci dva na jednoho, nicméně chce to trochu cviku - je dobré zkoušet tyto situace v tréninku.

OPEN ICE SUPPORT

Další nová věc v sérii NHL, opět poměrně dobrá vychytávka, kterou použijete v útoku i v obraně. Pokud stisknete příslušné tlačítko (R2), přivoláte tak svého spoluhráče, jenž bude atakovat protivníka, stojícího nejblíže hráči s pukem. Můžete například blokovat soupeře, který se snaží napadat vašeho spoluhráče u mantinelu nebo obránce na modré čáře, dále můžete tímto způsobem sebrat volný puk u mantinelu. V obranné činnosti pak jde především o přivolání spoluhráče v situaci, kdy nemáte protiútok soupeře pevně pod kontrolou.

TROCHU JINÝ HOKEJ

Jestliže jste si zvykli v minulých ročnících na stereotypní průniky po křídlech a zpětné přihrávky na spoluhráče, rychle na to zapomeňte. Letos musíte při útočných akcích o něco více přemýšlet a nesnažit se všechno uhrát silou či rychlostí. Téměř každý sólový průnik končí vypíchnutím puku nebo naražením na hrazení. Je třeba více kombinovat, snažit se vylákat soupeře a překvapit ho kolmým pasem, případně použít systém Open Ice Control pro překvapivé založení útoku.

A další věc - pokud jste si zvykli neustále mačkat buton pro zrychlení, musíte si odvyknout, a to hodně rychle. V NHL 2005 totiž hráči pracují s energií a tím pádem i se zrychlením trochu jinak. Všimněte si grafického znázornění energie pod hráčem. Není tam jedna lišta, ale dvě. První z nich udává hráčovu sílu a druhá právě schopnost zrychleného pohybu. Pokud ji vyplýtváte šíleným přejížděním po ledě, bude vám pak samozřejmě chybět v souboji s obráncem a budete mít pocit, že se vůbec nehýbete z místa. Můžete mít pak v týmu Bureho nebo Ručinského a budete se divit, jak jsou neskutečně pomalí. Shrnuto - využívejte zrychlení pouze v situaci, kdy můžete překonat nebo ubránit soupeře, a to jako poslední možnost. Lišta se velmi rychle vyprázdní. S tím souvisí i nutnost častého střídání - není to snadné, ale sledujte po očku lišty svých hráčů a jakmile jsou víc než z půlky prázdné, střídejte.

STRATEGIE

Můžete volit míru vašeho tlaku v pěti stupních. Za nerozhodného stavu můžete tlak ponechat na středním stupni, pokud prohráváte, určitě se vyplatí jít na maximum. V situaci, kdy je pro vás výsledek příznivý, můžete buď ubrat nebo naopak ještě přidat a pokusit se soupeře dorazit. Je to ovšem nebezpečí, že příliš aktivní hra bude mít za následek mezery ve vaší obraně...

Před rozehrávkou buly máte možnost vybrat si ze tří strategií - agresivní rozestavení, neutrální nebo obranné. Vyzkoušejte si vše v tréninku a nezapomeňte vybírat i podle kvality a schopností svých hráčů.

Nehrajte stereotypně. Letos se poprvé zcela výrazně CPU hráči „učí" a odkoukávají vaši taktiku. Ve stejné situaci se příště zachovají jinak, takže se už nemůžete spoléhat na připravené akce.

Milan Jablonský

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

KŘÍŽEK » Pas/změna hráče
KOLEČKO » Střelba/blok
ČTVEREC » Střela zápěstím/hákování
TROJÚHELNÍK » Auto klamavý pohyb/bodyček
R1 » Zrychlení
L2 » Open Ice Control
R2 » Open Ice Support
LEVÝ ANALOG » Pohyb

WRC4

Než se stanete mistry světa, chvíli to potrvá...

INFO

■ **VYDAVATEL:** Sony ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** Evolution Studios ■ **RECENZE:** PLAY 5 - 84 %

Hra pro ty, co si chtějí hlavně zazávodit a nevyžadují realismus.

NASTAVENÍ VOZU

Pneumatiky
dry - suché obutí, maximální přilnavost na suché trati
wet - mokré obutí, maximální přilnavost na mokré trati
spikes - obutí s bodci, dobrá přilnavost na sněhu a náledí

Převodovka
long - vysoká absolutní rychlost, nižší akcelerace
medium - střední rychlost, střední akcelerace
short - vysoká akcelerace, nižší absolutní rychlost

Pérování
soft - nastavuje se na velmi hrbolatém povrchu, tlumí nárazy a usnadňuje řízení vozu, méně poškozuje podvozek
medium - typické nastavení pro většinu povrchů
hard - výborné nastavení pro asfalt nebo kvalitní, rovné povrchy

Brzdy
progressive - měkké brždění
normal - typické nastavení pro většinu povrchů
strong - tvrdé brždění

Řízení
slow - pomalá odezva analogové páčky (vhodné pro hrbolaté povrchy)
medium - typické nastavení pro většinu povrchů
fast - rychlá odezva analogové páčky (vhodné především pro rovné povrchy, asfalt)

RALLYE ŠAMPIONÁT

MONTE CARLO
- horské průsmyky, asfalt, mokré, často zasněžené vozovky, místy náledí
Volby: pneu dry nebo wet, převodovka long, pérování medium, brzdy progressive

ŠVÉDSKO
- sníh ve všech rychlostních zkouškách, ostré zatáčky, vůz je prakticky v permanentním smyku
Volby: pneu spikes, převodovka short, pérování hard, brzdy strong

MEXIKO
- prašné cesty, ostré a poměrně časté zatáčky s nezvyklým sklonem (na vrcholu vynášejí)
Volby: pneu dry, převodovka short, pérování medium, brzdy strong

TURECKO
- klasická rallye na šotolině, velmi rychlá s dlouhými rovnými úseky
Volby: pneu dry, převodovka long, pérování medium, brzdy progressive

VELKÁ BRITÁNIE
- na hrbolatých, blátivých a kluzkých stezkách s nízkou přilnavostí vozu, nejobtížnější rallye sezóny
Volby: pneu wet, převodovka medium nebo short, pérování soft, brzdy normal

FRANCIE
- asfaltové silnice s mnoha zatáčkami
Volby: pneu dry, převodovka medium, pérování hard, brzdy strong

ITÁLIE
- další asfalt, proti Francii mnohem více obtížných zatáček a nerovnější povrch
Volby: pneu dry, převodovka short, pérování medium, brzdy strong

AUSTRÁLIE
- pozor na riskantní jízdu, tratě jsou rychlé a otevřené, ale přilnavost vozu je velmi nízká
Volby: pneu dry, převodovka medium, pérování soft, brzdy normal

NĚMECKO
- opět asfaltová rallye, silnice jsou rovné, rychlé, bez větších hrbolů
Volby: pneu dry, převodovka long, pérování hard, brzdy strong

JAPONSKO
- úzké lesní stezky, šotolina, písek, častý déšť
Volby: pneu wet, převodovka medium, pérování medium, brzdy progressive

ŠPANĚLSKO
- velmi nekvalitní asfaltové silnice, lesní stezky, polní cesty
Volby: pneu dry, převodovka short, pérování soft, brzdy normal

ARGENTINA
- vysoké kopce, prudké sjezdy, nebezpečné zatáčky
Volby: pneu dry, převodovka short, pérování medium, brzdy progressive

KYPR
- velmi pohodová jízda na poměrně kvalitních silnicích
Volby: pneu dry, převodovka medium, pérování medium, brzdy normal

ŘECKO
- štěrkové cesty, úzké nebezpečné strouhy
Volby: pneu dry, převodovka short, pérování medium, brzdy progressive

FINSKO
- štěrk, bláto, humus, úzké lesní stezky
Volby: pneu wet nebo dry, převodovka short, pérování soft, brzdy normal

NOVÝ ZÉLAND
- častý déšť, bláto, ostré srázy
Volby: pneu wet, převodovka short, pérování medium, brzdy strong

Milan Jablonský

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

KŘÍŽEK - Plyn
ČTVEREC - Brzda
KOLEČKO - Ruční brzda
TROJÚHELNÍK - Kamera
L1 - Řazení dolů
R1 - Řazení nahoru
L2 - Pohled dozadu
LEVÝ ANALOG - Řízení
PRAVÝ ANALOG - Plyn/brzda

X-Men: Legends

Jak udělat z vašich X-Menů ještě větší Supermany? Přečtěte si náš návod a uvidíte...

INFO

■ **VYDAVATEL:** Activision ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-4
■ **VÝROBCE:** Raven Software ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Průměrná plošinovka, která uspokojí snad jen fanoušky filmové předlohy.

Budování týmu

Celá hra se točí kolem skupiny X-MENů, se kterými budete bojovat. Většinu jich získáte ze začátku hry, někteří se k vám přidají až v pozdější fázi. Postavy můžeme rozdělit na několik skupin podle jejich specializace. Nejdůležitější jsou vůdci Cyclops a Storm. Oba mají schopnost střelby na větší vzdálenost, tavit kovy a díky speciálnímu skillu přidávají damage a získané zkušenostní body při vykonání komba. Mezi střelce rovněž patří Iceman, Magma, Psylocke, Jubelee, Jean Grey a na menší vzdálenost i Gambit. Icemana, Jean Grey nebo Magmu stejně jako některého z vůdců mějte stále při sobě, protože ve většině misí je třeba stavět provizorní mosty. Další skupinou jsou mutanti, kteří svými schopnosti zvedají sílu, nebo obranu ostatních. Těmito postavami jsou Cyclops, Iceman, Gambit, Jean Grey, Jubelee, Psylocke, Storm. Poslední skupina jsou bojující mutanti. Ti mají vesměs jen útočné skilly a skilly podporující jejich útok. Jsou to Beast, Colosus, Emma Frost, Gambit, Iceman, Jean Grey, Magma, Psylocke, Rogue, Wolverine.

Při tvorbě postavy se přidělují body ke čtyřem vlastnostem. Strike zvedá fyzické poškození a je tedy klíčový pro bojující postavy. Agility je schopnost vyhnout se soupeřovým útokům - nezvedá rychlost útoku nebo běhání. Vlastnost Body zvedá počet HP postavy a je rovněž klíčová pro bojovníky. Poslední je Focus, který určuje zásobu many a je potřeba hlavně pro postavy útočící na dálku.

Jedna z nejdůležitějších věcí je rozvrhnutí skillů, které budou X-MENi umět. Většinou se za jeden level skillu dává jeden skillpoint, výjimečně dva a ve většině případů musíte mít kromě skillpointů i dostatečný level. V žádném případě nedoporučuji zvedat skill na šanci pro kritický zásah - je naprosto k ničemu a ušetřené body se budou hodit jinde. U Cyclopse případně Storm zvedejte nejdříve Leadership, abyste pak mohli rychleji expit za pomoci komb. U normálních postav se zaměřte na zvyšování Toughness i Mutant Mastery a teprve pak na jednotlivé skilly. Nemá smysl zde všechny skilly probírat, ale nezapomínejte na to, jakým směrem postavu vedete. Pokud například povedete Magmu tak, aby její priorita bylo házení lávových koulí, je nesmysl jí zvedat Strike, takže se zaměříte spíše na Focus. To, jak si postavíte partu, je čistě na vás.

BOSSOVÉ

S několika bossy se setkáte ve hře vícekrát, avšak v pozměněné podobě.

Mystique - při souboji v první misi je poměrně jednoduchá. Snažte se využívat speciálního útoku a držet se dál od ní. Pokud vytáhne pistole, utíkejte se schovat nebo se pokuste kulky přeskočit. Občas se Mystique promění ve Wolverina, nebo v jednoho z vojáků, kteří jí přijdou na pomoc. V poslední misi by vám mohlo její proměňování trochu dělat problémy, ale dá se rozpoznat podle toho, že nebude mít pod sebou indikátor energie.

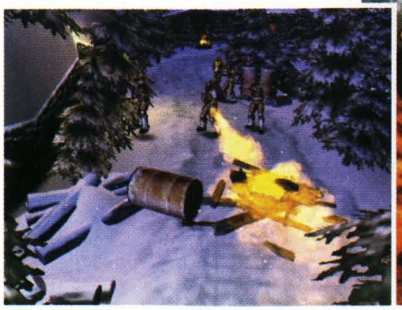
Blob - jeho vysoká odolnost vůči fyzickým útokům je menší problém. Nejlepší strategie je používat Cyclopsovu solární energii společně v kombu s Wolverinem. Rovněž jde házet sudy. Dejte si pozor na velkou sílu a přeskakujte tlakové vlny po placáku.

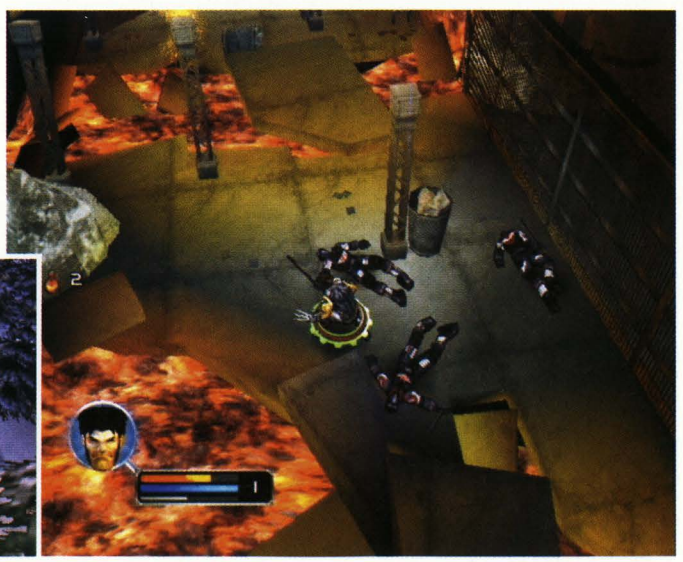
Pyro - Pyro je nepříjemný soupeř. Jeho plamenomet má velký dosah a hlavně s ním pokrývá hodně velký úhel. Pokuste se Pyrovi dostat za záda a sekat do něj speciály. Po chvilce Pyro vyčaruje pomocníky. Ti ale umřou zároveň s ním. Nejúčinnější je samozřejmě Iceman, který dokáže Pyra pěkně prohnat.

Toad - Třískejte žabáka speciálními útoky a vždy, když naskočí na letadlo, rychle ho zničte a zabraňte mu tak v úniku. Po chvilce přiběhnou vojáci HAARP, ale s těmi si snadno poradíte. U Toada si dávejte pozor na jeho jazyk a když ho použije (zpomalí se čas), vyskočte do vzduchu, aby vás netrefil.

Sentinel - robot sloužící k zabíjení mutantů. Mentální útoky jsou zde naprosto k ničemu, proto se zaměřte pouze na používání fyzických útoků v kombinaci s energií. Robotovy útoky můžou trochu zacloumat s vaší energií. Pakliže začne robot skenovat modrým paprskem okolí, utečte, jinak vás zaměří a pošle na vás rakety. Kulička, která mu vypadne z ruky, je bomba s velkým dosahem, takže se snažte dostat co nejdál z dosahu. To samé platí i pro plamenomet. Tlakovou vlnu po dupnutí jde jednoduše přeskočit.

Juggernaut - Jug je podobný Blobovi. Pokud se vám podaří zrušit mu jeho přilbu chránící ho proti mentálním útokům, budete mít jednodušší práci. Sledujte ukazatel poškození domu a nenechejte ho dojet až na maximum. Icemanovo zmrazení je v tuto chvíli více než potřebné.





Tipy

- ✗ **Ukládejte, jak jen to bude možné, je hrozná otrava procházet některé lokace vícekrát.**
- ✗ **Využívejte Danger Room. Ze začátku to sice vypadá jen jako nudný trénink, ale ke konci budete moci vyhrát unikátní věci pro jednotlivé postavy, nehledě na to, že si můžete v soubojích bez rizika nabagrovat zkušenosti, peníze a lékárničky.**
- ✗ **Demolujte vše co zničit lze, ať už to budou hydranty, popelnice, zdi, prostě všechno. Mnohdy se pod věcmi skrývají potřebné věci nebo disky, komiksy a podobně.**
- ✗ **Naučte se kombinovat síly všech členů týmu. Pokud budete mít u sebe některého z vůdců a bude mít skill Leadership, budete dávat větší poškození a dostávat víc zkušenostních bodů.**

Marrow - jeden z nejtěžších bossů, co za hru potkáte. Využívejte okolního prostředí ke schovávání se před jejími projektily. Pokud Marrow vyskočí, zdrhejte nebo se připravte na léčení, protože vyhodí střely do všech směrů a většinou to schytáte. Mentální útoky jsou tu na nic, ale kombo Wolverinových drápů a Cyclopsova Laseru funguje skvěle.

Havok - pro neznalé situace jde o Cyclopsova bráchu. Díky tomu jsou jejich speciální útoky k ničemu. Musíte se o něj postarat ručně, nebo po něm házet vše, co jde. Jediné využití Cyclopsova laseru je tehdy, když je Havok poblíž zdi a vy ho skrze ní vyprovodíte jinam.

Avalanche - s ním si užijete asi nejvíce zábavy. Jako jediný používá super speciál Quake. Tlaková vlna spustí otřesy a ze stropu na vás začnou padat balvany. Pokud uvidíte, že se k tomu schyluje, pokuste se skočit co nejdál od něj a následně prokličkovat mezi padajícím kamením. Avalanche má také schopnost vás uvěznit ve vezení z kamení, ale to jde jednoduše rozbít. Posledním útokem je seismická vlna, která vám pod nohama vyčaruje kamenný osten, který vás zraní a navíc odhodí dozadu, takže si musíte dávat pozor, abyste neodletěli do lávy.

Sabertooth - při souboji v lávové jeskyni bude bojovat po boku Avalanche. Jeho útoky jsou v podstatě podobné Wolverinovým a Beasta.

Juggernaut II - v této misi nebudete zachraňovat univerzitu, ale Forge. Vydejte se rychle za obrem a snažte se ho zpomalit zmrazením. Fyzická odolnost mu dává hodně výhod, takže se zaměřte spíše na speciální útoky a hustěte do něj všechny speciály, co jdou.

Marrow II - tentokrát jde o kriticky těžký souboj. Souboj s bossem bude podobný jako předtím, jen s několika obměnami. Vždy, když Marrow sejmete, objeví se v jednom z rohů kouzelník a ten jí oživí. Vezměte si Icemana a těsně před zabitím Marrow utíkejte k rohu, ke kterému je nejblíž. Dorazte šéfku

a až se objeví healer, rychle ho zmrazte nebo zlikvidujte super speciálem. Takto musíte postupně odstavit kouzelníky ve všech čtyřech rozích. Rušivým elementem zde budou podřadní morlokové, ale na druhou stranu vám budou skýtat zásobárnu lahviček.

Dark Blob - nová verze Bloba vás možná trochu zaskočí. To, co má boss kolem sebe, není plavecký kruh, ale ochranný štít. K tomu, abyste ho dočasně zničili a Blob byl zranitelný, je potřeba najít svítící sochu a zničit ji.

Dark Avalanche - o něco vylepšená verze původního Avalanche. V tuto chvíli byste už mohli mít Icemana dostatečně silného natolik, že zmrazí Avalanche a ten vás nebude otravovat svými speciály.

Dark Pyro - stejně jako Blob je za normálních okolností nezranitelný, pokud je kolem něj ohnivý štít. Ten mu skončí tehdy, když zabijete čtyři ohnivé démony. Potom máte jen malou chvíli na to,

abyste mu promasírovali záda a utekli do bezpečí před jeho plamenometem.

Shadow King - Doktor Xavier se promění v gladiátora, který má sice omezené skilly, ale jeho vlastnosti si můžete upravit dle sebe. Pár bodů hoďte do Focusu a Body a zbytek do Strike. Agilita je zde k ničemu. Pusťte se do první fáze Shadowa. Ta je jednoduchá, protože máte hodně velkou zásobu many, používejte komba zakončené speciálem (R2+⊗). pakliže boss vyčaruje malé příšerky, použijte psychickou bouři (R2+◎). Neopomínejte mít nahozený štít, snižující poškození od nepřátel. Samotný Shadow King bude o trochu těžší. Jeho štít ho chrání před čelními útoky, takže jediný způsob je útočit zezadu, když používá plamenomet, nebo počkat, až vyčaruje příšery a bude chvíli bez obrany. Má pár nových útoků, mezi které patří hození kopí a vytvoření klonů.

Magneto - vzhledem k tomu, že se nejedná o finální souboj, není Magneto až tak těžký. Jeho energie je závislá na kumpánech, které si pokaždé zavolá. Nejdřív musíte odstavit mutanty a pak se pustit do Magneta. Tento krok budete muset provést třikrát a pak bude obří magnet bezmocný. Samotný může pouze kouzlit kovové koule a nebo vytrhávat plechovou podlahu. Až ho zabijete, neradujte se, to nejhorší teprve přijde.

Finální boss Master Mold - ještě před tím, než se na vás přijde podívat obří robot ovládaný generálem Kincaidem, musíte pobít hromadu Sentinelů. Pak přijde samotný generál ve slušivém oblečku. Ze začátku je nezničitelný, ale pokud povypínáte generátory, které jsou v místnosti, jeho obrana bude fuč. Stoupněte si na některou z plošin u generátoru s Cyclopsem a grilujte robota laserem. Pokud nasadíte Cyclopsovi Mask of Xorn, nebudete si muset dělat starosti s manou. Poté, co uberete robotovi polovinu energie, zavolá pár Sentinelů, kteří půjdou nahodit generátory. Postarejte se o ně, popřípadě generátory zase vypněte a pokračujte v rubání. Pakliže vám robot někoho zabije, skákněte si ho oživit na Xtraction Point. Léčivé flašky sice kupovat nemůžete, ale za oživení postavy dáte jen pár tisíc a má opět celou energii.

Master Mold má několik útoků, vesměs opravdu dost fatálních. Asi úplně nejhorší je paprsek, který občas vystřelí a ten znamená náhlou smrt. Naštěstí jde poznat, kdy se k tomu schyluje, takže máte dost času utéct. Další nepříjemný útok jsou naváděné rakety. Ty sice neuberou tolik, ale i tak jsou nepříjemné. Jediný způsob, jak je setřást, je schovat se za generátor a nechat je narazit, nebo uletět - pokud máte Storm, Icemana atd. Poslední Kincaidův útok jsou malí robotičtí pavouci, fungující jako miny. Jestli hrajete za postavu s dosahem na dálku, není se čeho bát a při troše štěstí z pavouka vypadne i lékárnička.

Lukáš Kolínský

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

- **Šipky »** Přepínání mezi jednotlivými mutanty
- **Levý analog »** Ovládání postavy
- **Pravý analog »** Ovládání kamery
- **Křížek »** Slabý úder
- **Kolečko »** Silný úder
- **Čtvereček »** Chycení nepřátele/věci
- **Trojúhelník »** Skok/speciál ve skoku
- **L1 »** Doplnění života
- **R1 »** Doplnění energie
- **L2 »** Zavolání týmu na pomoc
- **R2 »** Menu speciálních útoků
- **R3 »** Mapa
- **Start »** Pauza
- **Select »** Informace o stavu týmu

Odpovědi do kvízu

V kvízu, na který narazíte v obývacím pokoji ve druhém patře univerzity, je 50 otázek, přičemž každá je bodovaná 6 zkušenostními body. Pokud chcete snadno získat 300 zkušenostních bodů, použijte tuto příručku.

Rogue had once been romantically involved with which evil mutant?
Magneto

The address for the X-Mansion is:
1407 Graymalkin Lane

Of these characters, which was the first X-MAN:
Cyclops

Who isn't a member of the Brotherhood?
Gateway

Name the machine Xavier uses to augment his psychic powers.
Cerebro

Why can't Cyclops control his optic blast?
Head trauma suffered as a child.

Gambit's father trained him to ba a:
Thief

Nightcrawler is originally from:
Germany

When Jean Grey is overwhelmed by her powers she becomes:
The Phoenix

Who is Cyclops's brother?
Havok

Moira MacTaggert runs what facility?
Mutant Research on Muir Island

Who is not truly a mutant?
Juggernaut

Wolverine was forced to slay the father of the woman he loved. What was the father's name?
Shingen

Cyclops's father was the leader of which group?
The Starjammers

Who Developed Sentinels as a deterrent to mutants?
Bolivar Trask

The original X-MEN went to he Coffee A-Go-Go to listen to a beatnik known as:
Bernard the Poet

Magneto's outer space base, Asteroid M, has also been referred to as:
Avalon

Who wears a helmet to protect against psionic attacks?
Juggernaut

The metal bonded to Wolverine's bones is:
Adamantium

Which is a codename for Kitty Pryde?
Sprite

Toad's real name is:
Mortimer Toynbee

Aside from being a powerful telepath, Emma Frost can also:
Change to diamond hard substance

Moira's son, Kevin MacTaggert, was also known as:
Proteus

For a short time, Jean Grey was a member of:
The Hellfire Club

Which X-MAN is immune to Rogue's power?
Colossus

Storm's biggest fear is:
Enclosed spaces

Who in this group is a mutant?
Bobby Drake

What is the Xavier Protocol?
Files listing the secret identities of all known mutants

Professor Xavier buil Cerebro with the aid of:
Magneto

Forge is a member of which Native American tribe?
Cheyenne

The comic book X-MEN #1 featuring the X-MEN and Magneto appeared in:
September 1963

Who is next in line to lead the X-MEN if Cyclops is unable to?
Storm

Psylocke is from:
England

Where did Jubilee live for a short time?
Hollywood shopping mall

Cyclops derives the energy for his optic blast from:
Solar energy

When Shadow King first met Professor Xavier he was known as:
Amahl Farouk

The Morlock took their name from:
The underground race in H.G. Wells' novel „The Time Machine"

Gambit's power is the ability to:
Charge objects with kinetic energy

Jubilee is the unoficial side kick of which X-MAN?
Wolverine

Against her will, Psylocke's mind was transferred into the body of:
A ninja

Juggernaut received his fantastic powers from:
A gem of Cyttorak

A nickname for Cyclops is:
Slim

Sabretooth and Wolverine worked together doing covert operations for:
The CIA and Weapon X

Kitty Pryde has a pet dragon named:
Lockheed

One name Mystique goes by is:
Raven Darkholme

Oneof Storm's favorite hobbies is:
Gardening

In addition to Wolverine, who has been an experiment of the Weapon X program?
Sabretooth

When did Colossus first turn into his metal form?
Stopping a runaway tractor

The first five members of the X-MEN were:
Cyclops, Iceman, Angel, Beast and Jean Grey

When do a mutant's powers normally first activate?
During the teenage years

Shark Tale

Příběh žraloka je nejen film, ale nyní i hra. Poradíme vám co dělat, abyste se neutopili!

INFO

■ **VYDAVATEL:** Activision ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Edge of Reality ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Průměrná plošinovka, která uspokojí snad jen fanoušky filmové předlohy.

1. A Rude Awakening

Základní úkol - Utečte žralokovi
Bonusový úkol - Musí vám zbýt alespoň 50% života
Elitní úkol - Musí vám zbýt alespoň 80% života

První úroveň je velmi jednoduchá. Oskara uvidíte zepředu a vaším úkolem bude uniknout žralokovi, který vás pronásleduje. Jednoduše řečeno, musíte mu uhýbat ve směru, který vám naznačují zelené šipky. Ani se nemusíte dostat na okraj obrazovky, protože stačí pohyb naznačeným směrem. Úroveň je rozdělená na 3 části. V té první plavete nad písčitým dnem, ve druhé se děj přesune do skalní průrvy a vše končí na vrakovišti.

2a. Getting up on the Wrong Side of the Seabed

Základní úkol - Zachraňte alespoň polovinu padajících věcí
Bonusový úkol - Zachraňte všechny věci
Elitní úkol - Nasbírejte nejméně 200 perel

V této úrovni je vaším úkolem sbírat kusy nábytku, které bude Oskarova bývalá vyhazovat z oken svého bytu. Předměty se v Shark Tale sbírají tak, že je Oskarem obkroužíte (sledujte, jak se zabarvuje kruh okolo předmětu). Po sebrání předmětu se objeví 10 perel, které budou pomalu klesat ke dnu. Zpočátku stačíte určitě sbírat všechny předměty i perly. Ve druhé polovině úrovně ale zvýší pilná rybka své tempo a začne vyhazovat předměty velmi rychle za sebou. Doporučujeme vám dát přednost předmětům před perlami, protože splnění elitního úkolu je vedlejší. Také vám pomůže, když začnete využívat urychlování (podržte R1).

2b. Tag! You're It

Základní úkol - Chyťte 3 rybky, které píší po stěnách
Bonusový úkol - Nasbírejte nejméně 300 perel
Elitní úkol - Smažte 7 nápisů „Oscar Sucks Pond Scum"

Konečně se můžete vydat do města. Vaším úkolem bude najít 3 rybky, jejichž poloha je na mapě označena hvězdičkou. Už cestou k první křižovatce ale narazíte na hromadu beden. Řešení je naštěstí jednoduché. Použijte urychlení a rozbijte je. Až dorazíte na křižovatku (sledujte mapu), tak se porozhlédněte po směrovém ukazateli s názvy ulic. Stačí ukazatel použít a Oskar se natočí do příčné ulice. Při cestě k označené rybce se můžete věnovat sbírání perel a mazání nápisů (ty musíte tradičně obkroužit). Pokud máte problémy s nedostatkem zdraví, tak navštivte pár domů, které jsou označené vykřičníkem.

3. We Interrupt This Broadcast

Základní úkol - Dosáhněte nejméně 75% úspěšnosti
Bonusový úkol - Dosáhněte nejméně 90% úspěšnosti
Elitní úkol - Dosáhněte 100% úspěšnosti

Před vámi je úroveň, ve které si pořádně zatančíte. Jediné, co budete potřebovat, jsou směrové šipky, kterými budete předvádět jednotlivé taneční triky (bohužel nemůžete použít analog). Na velkém kruhovém ukazateli se budou postupně objevovat šipky, které musíte mačkat ve chvíli, kdy se přiblíží k malému kruhu ve spodní části obrazovky. Načasování je velmi důležité, protože čím přesněji se přiblížíte k ideálnímu načasování, tím více hvězdiček za každý trik dostanete (rozpětí je 1 až 4 hvězdičky). Na závěr si pozorně prohlédněte statistiku, ve které jsou ohodnoceny všechny předvedené triky.

4. The Fish and the Furious

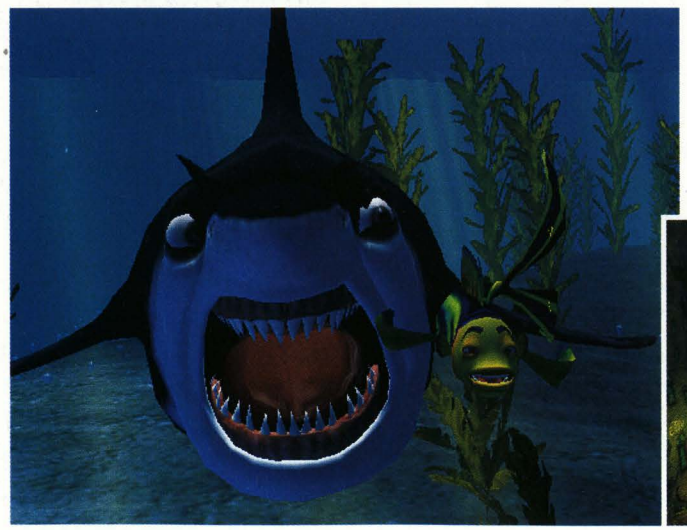
Základní úkol - Buďte ve Whalewash dříve než Sykes
Bonusový úkol - Během závodu použijte nejméně 10 urychlujících smyků
Elitní úkol - Posbírejte nejméně 200 perel

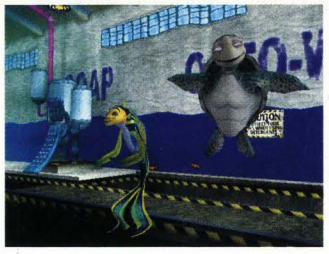
V této úrovni vás čeká závod, ve kterém budete muset na cestě do Whalewash porazit Sykese (sledujte ukazatel vaší vzájemné polohy v horní části obrazovky). Podržte ⊗, aby váš „taxík" nabral rychlost, a pokuste se držet co nejblíže dráhy tvořené bublinami. Pokud se totiž pohybujete v bezprostřední blízkosti bublin, tak naberete větší rychlost než Sykes. V opačném případě nabere větší rychlost Sykes, který vám začne pomalu ujíždět. Také nezapomeňte využívat urychlující smyky. V zatáčkách prostě použijte brzdu (podržte L1) a po jejím puštění váš taxík nabere na chvilku vyšší rychlost.

5. Hide and Sneak

Základní úkol - Nepozorovaně proplavte na druhou stranu Whitewash
Bonusový úkol - Proplavte na druhou stranu Whitewash v čase lepším než 2 minuty
Elitní úkol - Proplavte na druhou stranu Whitewash v čase lepším než 90 vteřin

Zde se poprvé seznámíte s typem úrovně, ve které musíte nepozorovaně proklouznout na její druhý konec. Základem všeho je naučit se efektivně využívat předměty, za které se můžete schovat. Funguje to tak, že se pokoušíte co nejrychleji plout





směrem na druhou stranu. Pokud vás při tom některá z hlídacích ryb zahlédne (objeví se vykřičníky a ohlédne se za vámi ryba s baterkou), tak rychle doplavte k nejbližšímu předmětu, který je označen vykřičníkem. Schovejte se za něj a rozhlédněte se, jestli se nějaká ryba nedívá směrem k vám (světlo baterky je jasnější, když míří přímo na vás). Pokud vás žádná ryba nepozoruje, tak pokračujte dál a trik opakujte, dokud se nedostanete až k myčce.

6. Whale of a Time

Základní úkol - Dosáhněte nejméně 75% úspěšnosti
Bonusový úkol - Dosáhněte nejméně 90% úspěšnosti
Elitní úkol - Dosáhněte 100% úspěšnosti

A je zde další taneční lekce. Pokud jste měli s tou předchozí problémy, tak se rozhodně nemáte na co těšit. Čekají vás totiž dost nepříjemné kombinace různých triků, při kterých musíte velmi rychle střídat tlačítka. Pokud používáte při tanci jen jeden prst, tak byste měli změnit taktiku. Zkuste použít obě ruce a uvidíte, že se výsledek už po krátkém tréninku výrazně zlepší.

7. Between a Fluke and a Hard Place

Základní úkol - Doplavte do Sykesovy kanceláře
Bonusový úkol - Praskněte 20 mýdlových bublin
Elitní úkol - Proplavte myčkou bez zranění

Také další úroveň se odehrává v myčce Whalewash. Tentokrát budete muset sevřeni dvěma proudy páry proplavat stanoveným tempem na druhý konec myčky, která je plná nástrah. Naštěstí máte stále k dispozici urychlování, které vás dostane ze spousty nepříjemných situací. Pokud se chcete věnovat plnění bonusového a elitního úkolu, tak se soustřeďte jen na jeden z nich. Při praskání mýdlových bublin totiž musíte používat urychlování, díky kterému často do něčeho narazíte. Jedinou možností je počkat si na část úrovně, ve které proplouváte mezi velkými válci. Tam byste měli urychlování zvládnout a narazíte na spoustu bublin.

8. A Fine Kettle of Fish

Základní úkol - Dostaňte se ven z města

Bonusový úkol - Rozbijte 11 korálů
Elitní úkol - Rozbijte všechno, co rozbít jde

Čeká vás další plavba městem. Doplavte na první křižovatku, na které můžete odbočit z hlavní ulice. Dostanete se k budově, na které najdete všech 11 korálů, které musíte rozbít kvůli bonusovému úkolu. Pak pokračujte až na konec hlavní ulice, kde najdete vstup do kanálu. Ten první je krátký, takže byste neměli zabloudit. Před koncem druhé části města si ale určitě doplňte zdraví na maximum. Druhý kanál je totiž dost nepřehledný a narazíte v něm na spoustu dravých ryb. Držte zhruba přímý směr a neodbočujte dolů ani nahoru. Nepoužívejte modrý ani zelený tunel, protože vás akorát odchýlí od vašeho hlavního cíle. Ten najdete za krátkým tunelem se žlutým okrajem.

9. A Problem of Titanic Proportions

Základní úkol - Doplavte až k trezoru v Linově pracovně
Bonusový úkol - Posbírejte nejméně 500 perel
Elitní úkol - Nikdo vás nesmí zahlédnout ani zranit

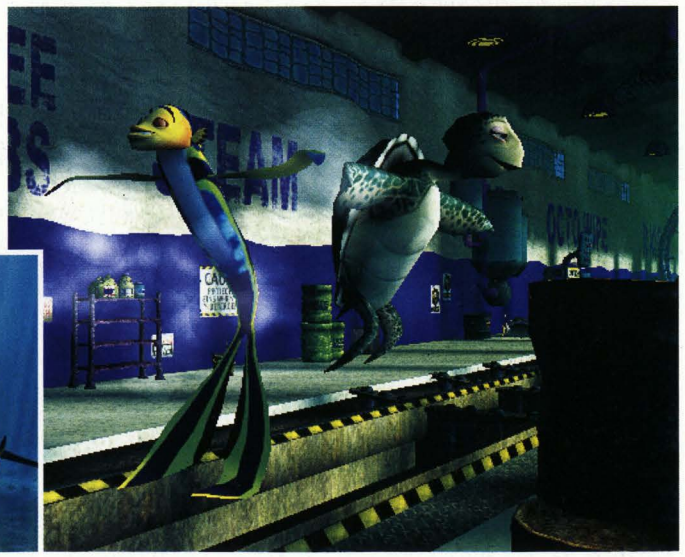
Před vámi je dlouhá plavba potopeným parníkem. Začínáte v kuchyni, která je plná hlídkujících ryb. Nejnebezpečnější jsou ryby s baterkou, které na vás mohou poslat piraňu. Musíte využít faktu, že vidí sice daleko, ale jen ve velmi úzkém prostoru. To znamená, že můžete relativně bezpečně proplavat nad nimi nebo pod nimi. Ryby s vlastním světlem nejsou moc nebezpečné, protože vidí sice všude kolem sebe, ale jen na velmi malou vzdálenost.

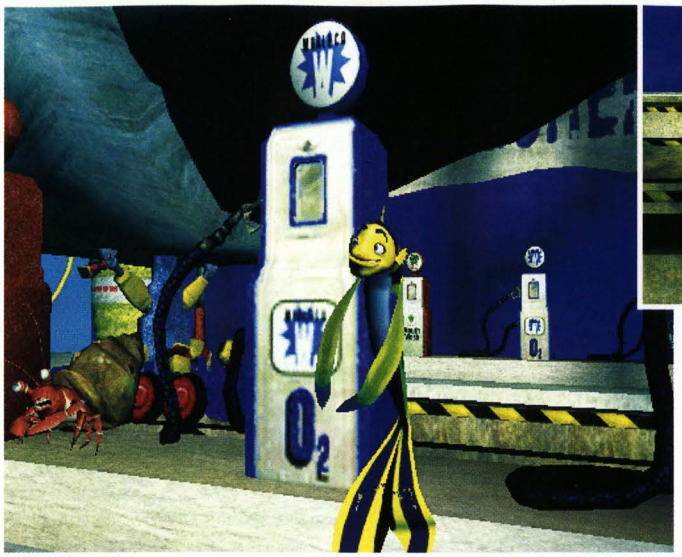
Z kuchyně se dostanete do jídelny. Zde jsou pro vás nebezpečí hlavně číšníci. Držte se u podlahy a pokud se přiblížíte k číšníkovi, tak mu buď proplavte za zády, nebo se ukryjte za stojany se šampaňským. Poslední část úrovně tvoří dvě obytné paluby. Těmi proplavete do pracovny, ve které můžete bez větších obav rychle proplavat mezi piraňami (piraňa není bez ryby s baterkou moc nebezpečná).

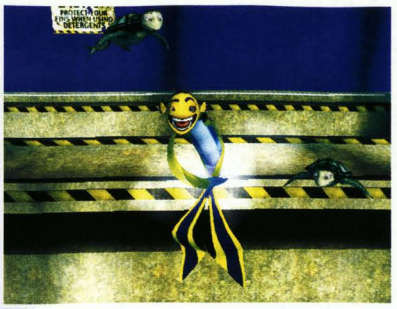
10. Slippery as an Eel

Základní úkol - Porazte úhoře
Bonusový úkol - Musí vám zůstat celý červený ukazatel zdraví
Elitní úkol - Musí vám zůstat polovina žlutého ukazatele zdraví

Souboj s úhořem trochu připomíná první úroveň hry. Tentokrát bude ale kličkování o poznání těžší a navíc budete muset sami útočit. Nejprve tedy k uhýbání. Oskar se drží uprostřed a vy můžete pouze na chvilku uhnout







do strany (použijte levý analog). Počkejte si na úhořův útok a rychle odhadněte, jestli povede doprava, doleva nebo doprostřed. Uhněte mu a pak sami zaútočte. Můžete používat pravý a levý hák (□ a ○) nebo přímý úder (△). Údery volte podle úhořovy pozice. Útoky také prokládejte nadávkami (✕), díky kterým můžete získat zpět kousek svého zdraví.

11. Losing Time of the Track

Základní úkol - Dojeďte včas na závodiště
Bonusový úkol - Nenechte se okrást žádným zlodějem
Elitní úkol - Dorazte na závodiště 35 vteřin před koncem časového limitu

V dalším závodě bude vaším soupeřem pouze časový limit. Je dost přísný, takže vás čeká výrazně těžší závod než ten první. Navíc vám ho zpestří zloději, kteří se vás pokusí okrást. Zbavte se jich výpady do strany, kterými je od sebe odstrčíte (použijte R1 nebo L1). Také trasa je tentokrát mnohem klikatější, protože vede slavnostním průvodem. Naštěstí budete míjet zkratku (na obrazovce se objeví nápis R1 a šipky vedoucí doprava), kterou si ušetříte poměrně dost času.

12. Sleepin' Wit Da Fishes

Základní úkol - Přežijte 80 vteřin
Bonusový úkol - Přežijte s polovinou zdraví
Elitní úkol - Vyhněte se všem útokům

Oskar je připoután k závaží a bude muset přežít setkání s dvojicí žahavých medúz. Sledujte jejich chapadla, ze kterých srší výboje. Těmto chapadlům se budete muset vyhýbat tím, že budete na svém laně kličkovat (pohyb urychlíte přerušovaným mačkáním □). Není to jednoduché, protože se obraz stále otáčí a tím se mění směr, do kterého máte uhýbat. Obecně platí, že byste se měli vyklánět směrem od medúzy, která právě útočí. Vyklánění do strany vám totiž moc nepomůže.

13. Shark Bait

Základní úkol - Utečte žralokovi
Bonusový úkol - Musí vám zbýt alespoň 65% života
Elitní úkol - Musí vám zbýt alespoň 85% života

A je zde další honička se žralokem. Tato se ovšem od té první výrazně liší svou obtížností. Tentokrát totiž nestačí pohyb správným směrem, ale musíte být také ve správné poloze. To znamená, že když se máte přesunout z levé strany na pravou, tak se nemůžete přesouvat přes střed. Sice se pohybujete správným směrem, ale žralok vás stejně zasáhne. Prostě se budete muset útoky ve třetí fázi honičky naučit téměř nazpaměť.

14. The Heist

Základní úkol - Najděte všechny 3 růžové perly
Bonusový úkol - Zbavte se všech chodců
Elitní úkol - Posbírejte 1140 perel

Na začátku úrovně si promluvte s krabem, který stojí za dveřmi klenotnictví. Pak se vraťte na ulici a doplavte ke směrovému ukazateli na pravém rohu. Až budete za rohem, tak začněte plavat směrem vzhůru. Po chvilce narazíte na výboj, kterým nemůžete proplavat. Najděte tedy okno, kterým se dostanete o něco výš. Tímto způsobem překonejte všechny výboje a na závěr se utkáte s elektrickým rejnokem. Musíte ho třikrát zasáhnout ve chvíli, kdy zrovna nesrší elektřinou.

Seberte růžovou perlu, která z něj vypadne, a vraťte se zpět na ulici. Pokračujte opět doprava a za rohem zase začněte stoupat. Tentokrát vás obklopí kruh ryb a vy budete muset napodobit všechny jejich pohyby (musíte se stále držet ve středu kruhu). Pod vrcholem věžáku třikrát zasáhněte rybu ve chvíli, kdy na vás vystřelí své ostny. U poslední stěny věžáku budete muset pokaždé zasáhnout sépii, která na vás stříká svůj inkoust. Díky tomu se dostanete až k poslední sépii, která má u sebe třetí růžovou perlu. Nyní se můžete vrátit ke krabovi, která na vás čeká ve vstupní hale.

15. Living the Vida Loca

Základní úkol - Dosáhněte nejméně 75% úspěšnosti
Bonusový úkol - Dosáhněte nejméně 90% úspěšnosti
Elitní úkol - Dosáhněte 100% úspěšnosti

Třetí tanec je opět o něco těžší. Kromě rychlejšího rytmu vám při něm asi bude dělat velké problémy nový prvek, který určitě nikoho nepotěší. Kromě směrových šipek totiž musíte začít používat také akční tlačítka. A bohužel je budete muset používat zároveň se šipkami. Speciální symboly vám naznačí, kterou kombinaci tlačítek máte použít. Pokud ale nepomýšlíte na splnění bonusového nebo elitního úkolu, tak můžete symboly s dvojicí šipek klidně ignorovat (jenom by vás rozhodily). Úspěšnost je totiž založena také na vaší přesnosti, takže se stačí soustředit na správné načasování základních triků.

16. Wanted: A Few Good Fish

Základní úkol - Nechte se šestkrát vyfotit
Bonusový úkol - Zneškodněte všechny ryby se světýlkem
Elitní úkol - Nasbírejte 1500 perel

Po delší době si opět trochu zaplavete po městě. Vaším úkolem je totiž najít 6 fotografů, které máte na mapě označené hvězdičkou. Až doplavete k prvnímu z nich, tak ho probuďte svým útokem. On si vás vyfotí a vy pak můžete pokračovat až ke vstupu do kanálu A. Tím proplavte do druhé části města, ve které musíte kousek od kanálu proplavat dírou v plotu. Použijte barevná okna a doplavte až ke druhému fotografovi. Po získání druhé fotografie se vraťte na hlavní ulici a pokračujte ke vstupu do kanálu B (ten najdete v jedné z vedlejších ulic).

V kanálu plavte směrem doleva a dostanete se zpět do první části města. Vylezete u fotografa, ke kterému jste se předtím nemohli dostat kvůli plotu. Po získání třetí fotografie se vraťte do druhé části města, kde najdete čtvrtého fotografa na ulici. Se čtyřmi fotografiemi můžete vstoupit do kanálu C. Ten má ale 3 východy. Vy začínáte u levého a vaším prvním cílem vy měl být prostřední východ. Po získání páté fotografie najděte v kanálu C východ na pravém konci a na ulici najdete posledního fotografa. Nyní stačí doplavat do kanálu E, ve kterém musíte najít vstup do žlutého tunelu. Za ním už je východ, který vede na širé moře.

17. Hammer and Tongs

Základní úkol - Porazte kladivouna
Bonusový úkol - Musí vám zůstat celý žlutý ukazatel zdraví
Elitní úkol - Musí vám zůstat polovina zeleného ukazatele zdraví a k tomu musíte předvést 1 superútok

Je zde druhý souboj hry. Kladivoun bude o dost těžším soupeřem než úhoř a navíc na vás vytáhne pár nových triků. Tím nejdůležitějším je jeho útok z dálky. Pokud vás nechá trochu

odplout, tak se připravte na velmi účinný útok, kterému se musíte vyhnout za každou cenu. Dalším novým faktorem jsou vaše superútoky, které můžete používat jen v okamžicích, kdy vás k tomu hra vyzve. Superútoky jsou vždy kombinací dvou útoků, které musíte použít zároveň.

18. Ixnay on the Arkshay

Základní úkol - Proklouzněte zpět do Whalewash
Bonusový úkol - Schovejte se cestou v 10 domech
Elitní úkol - Posbírejte 1300 perel

Spolu s Lennym budete muset proklouznout celým městem až do Whalewash. To znamená, že vás čeká prakticky stejná cesta jako v předminulé úrovni. Tentokrát jsou ale ulice plné policejních delfínů a vaší hlavní starostí bude, kam se schovat (můžete využít domy nebo hydranty). Navíc si musíte pospíšit, protože vás nesmí nikdo vyfotit (rychlým pohybem se fotografům spolehlivě vyhnete). A ještě poslední rada. V kanálu C nezapomeňte, že musíte doplavat až k východu na levém konci.

19. A Picture is worth a Thousand Words

Základní úkol - Absolvujte závod a posbírejte nejméně 40 svazků novin
Bonusový úkol - Zničte 6 novinových stánků
Elitní úkol - Posbírejte nejméně 70 svazků novin

Během třetího závod budete poprvé plnit také jiný úkol, než je samotné závodění. Vedle časového limitu (ten je tentokrát docela v pohodě) totiž budete muset posbírat také nejméně 40 svazků novin, které okolo dráhy tvořené bublinami trousí dopravní ryby. Naštěstí nemusíte novinami přímo proplavat. Stačí se držet pokud možno v dráze z bublin a Oskar bude noviny sbírat i na větší vzdálenost.

20. Busting Moves with Ernie and Bernie

Základní úkol - Dosáhněte nejméně 75% úspěšnosti
Bonusový úkol - Dosáhněte nejméně 90% úspěšnosti
Elitní úkol - Dosáhněte 100% úspěšnosti

Opět je zde váš oblíbený tanec. Žádný nový trik se sice neobjevil, ale i tak si užijete hotové peklo. Rytmus je přímo ďábelský a pokud minete jediný trik, ztratíte tempo a už se to s vámi veze. Navíc se zde objevuje mnohem více triků, které vyžadují kombinaci dvou tlačítek. Nemůžeme pro vás udělat nic jiného, než vám popřát hodně štěstí.

21. Get Ready to Rumble

Základní úkol - Porazte žraloka
Bonusový úkol - Musí vám zůstat celý zelený ukazatel zdraví
Elitní úkol - Žralok vás nesmí zranit a vedle úrovně Blitz 6 musíte předvést 3 superútoky

A je zde třetí a nejtěžší souboj ve hře. Tentokrát bude vašim protivníkem žralok, jehož útoky budou ještě o něco rychlejší než ty kladivounovy. Jde ale o jediný rozdíl, takže můžete použít stejnou taktiku jako v předchozím souboji. A ještě k úrovni Blitz. Tu si zvýšíte tím, že při žralokově knockoutu naplníte ukazatel ve středu obrazovky. K tomu vám doporučujeme použít silnější údery (podržte analog směrem nahoru).

22. A Shark By Any Other Name Would Smell As Fishy

Základní úkol - Najděte 4 části kostýmu
Bonusový úkol - Dokončete úroveň nejpozději za 300 vteřin
Elitní úkol - Posbírejte nejméně 180 perel

Vaším úkolem bude tentokrát sehnat 4 části kostýmu delfína, díky kterým se nebude muset Lenny bát prozrazení. První obchod je přímo před vámi. Vklouzněte dovnitř a získejte první část kostýmu. Až vyplavete ven, tak se připravte na souboj s fotografem. Ten je tentokrát stále zaměřen přímo na vás a vy se musíte pravidelně schovávat, aby se fotograf musel znovu soustředit.

Jedna skrýš by vám měla stačit, abyste se dostali na policejní stanici, která je umístěna na druhém konci bloku. Po získání druhé části kostýmu zahněte za roh a připravte se na stoupání. Další obchod je totiž o patro výš. Při cestě k nejvzdálenějšímu obchodu použijte jako skrýš všudypřítomné billboardy. Před vstupem do posledního obchodu je hromada beden, které musíte rozbít.

23. The Reel Thing

Základní úkol - Dosáhněte nejméně 75% úspěšnosti
Bonusový úkol - Dosáhněte nejméně 90% úspěšnosti
Elitní úkol - Dosáhněte 100% úspěšnosti

Poslední tanec vám dá opět pořádně zabrat. Podobně jako poslední souboj postrádá jakékoliv velké novinky, ale rychlost a kombinace triků jsou zase o něco obtížnější. Hlavním problémem jsou série střídajících se dvoutlačítkových triků, na kterých si možná zlámete prsty. Za novinku možná můžete považovat série, ve kterých se střídají sousední šipky. Zde ale pomáhá rytmické přejíždění prstem z jedné šipky na druhou.

24. A Case of Forsaken Identity

Základní úkol - Lino vás nesmí chytit
Bonusový úkol - Nesmíte prorazit žádnou mříž
Elitní úkol - Dokončete závod s náskokem 7 nebo více jednotek

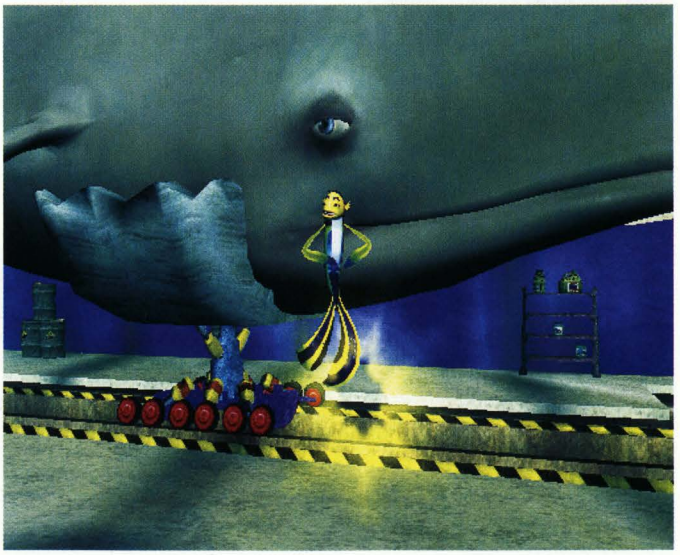
Také poslední závod je dost šílený. Začíná ve skalní rozsedlině, ve které se budete muset vyhýbat padajícím kamenům. Máte 2 možnosti. Buď se pokusíte proklouznout podél stěny pod kameny, nebo zvolíte jistější cestu horem. My vám doporučujeme raději tu jistější variantu. Při klikování mezi útesy pak používejte urychlující smyk, kterým si můžete ještě o něco zvětšit svůj náskok. Poslední fáze závodu probíhá v kanále. Zde používejte výpady do stran na tlačítka, kterými si otevřete mříže před sebou. Občas vás dokonce čekají série 2 až 3 mříží těsně za sebou, takže budete muset poletovat ze strany na stranu.

25. Building the Better Shark Trap

Základní úkol - Utečte žralokovi
Bonusový úkol - Musí vám zbýt alespoň 70% života
Elitní úkol - Žralok vás nesmí vůbec zasáhnout

Hra končí stejně jako začala. Honičkou se žralokem. Ta závěrečná je ale opravdu několikanásobně těžší a pokud si přesně nezapamatujete směry žralokových útoků, tak jednoduše nemáte šanci. Útoky jsou totiž tak rychlé a účinné, že musíte být na označeném místě ještě před tím, než se šipka objeví na obrazovce. A na pohyb přes střed obrazovky můžete úplně zapomenout. To je totiž zóna smrti.

Jakub Holý



Ratchet a Clank Up Your Arsenal

INFO

■ **VYDAVATEL:** Sony ■ **POČET HRÁČŮ:** 1 - 8
■ **VÝROBCE:** Insomniac Games ■ **RECENZE:** PLAY 5 - 87 %

Třetí díl série není ničím jiným než velmi povedenou a zábavnou akční střílečkou.

V rozlehlých úrovních téhle skvělé hry byste bez naší pomoci mohli zabloudit...

Planeta Veldin

Postupujte spolu se skupinkou robotů a získejte od nich Shock Blaster, což je vaše první zbraň. Není sice moc účinná, ale má velký rozptyl a na menší vzdálenost své protivníky určitě neminete. Pomocí této zbraně se prostřílejte až k budově, před kterou bojuje skupinka robotů s nepřátelským vznášedlem. Zde získáte druhou zbraň, kterou je Nitro Launcher. Jde o velmi účinný granátomet, který zničí vznášedlo v budově jediným zásahem.

Před budovou si pak můžete doplnit zdraví (to najdete v bedně s modrými světýlky) a munici (munici do náhodně vybrané zbraně najdete v bedně s písmenem G). Také nezapomeňte rozbít všechny bedny plné šroubů. Ty totiž ve hře slouží jako základní měna a bez nich můžete zapomenout na nákup nových účinnějších zbraní. Pokračujte do jeskyně a dírou v podlaze seskočte do tunelu, který vede do velké haly s protivníkem uprostřed. Sledujte mapu a probojujte se až k velkému otazníku, který vždy označuje váš cíl.

Transportní loď vás přepraví do další části planety. Zde vás čeká na poměrně malém prostoru souboj s několika vlnami protivníků. Až všechny zlikvidujete, tak se otevřou dveře vedoucí k hradbě, za kterou poletuje nepřátelské vznášedlo. Schovejte se za zídku na hradbě a ve skoku vystřelte na vznášedlo 2 granáty. Pak se na pravém konci hradby objeví můstek a vy můžete ukončit návštěvu první planety.

Planeta Florana

Hned na začátku můžete poprvé navštívit virtuální obchod se zbraněmi. Doporučujeme vám zakoupit si v něm velmi účinný kanón N60, na který ale nemusíte mít zatím našetřeno dost šroubů. Přeskákejte tedy přes sérii plošinek k nedaleké budově, před kterou najdete zvláštní zelenou bednu se symbolem šroubu. Po jejím rozbití získáte po omezenou dobu ze všech beden dvojnásobek šroubů. To si můžete vzápětí vyzkoušet, protože uvnitř budovy najdete skladiště plné beden. Pokud se vám podaří nasbírat dostatek šroubů, tak se vraťte k obchodníkovi a zakupte si zmiňovaný kanón N60.

Pokračujte k první velké budově. Před ní narazíte na několik domorodců a velkou nestvůru, která se vynoří z vody. Dělejte úkroky a nepřestávejte do ní střílet. Pak pokračujte do budovy, kde narazíte na prvního domorodce vyzbrojeného bumerangem. Také zde je základní taktikou stále dělat úkroky. Díky tomu vás bumerang pokaždé bezpečně mine. Pokračujte doleva a díky vysokému skoku (skrčte se a zároveň vyskočte) se dostanete na plošinku, po které musíte pokračovat směrem doprava. Zde odrazte několik vln domorodců, kteří do budovy proskočí oknem.

Po žebříku vpravo se dostanete do malé místnosti. Na plošince za virtuálním obchodem otočte kameru a podívejte se směrem pod sebe. Tam je totiž ukryta místnost, ve které najdete Titanium Bolt 1. Seberte ho a probojujte se ke druhé velké budově. Před ní najdete mimo jiné

bednu se symbolem ohně. Jejím rozbitím aktivujete časově omezený Inferno Mode, ve kterém je váš klíč mnohem účinnější a Ratchet je nezranitelný. Díky tomu můžete snadno porazit všechny domorodce v bodově.

Za spuštěným mostem najdete úzkou šachtu, ve které se můžete odrážet od bočních stěn. Využijete toho a skákáním ze strany na stranu vyskákejte až na žebřík vpravo. Z něj přeskočte na protější stranu (tedy doleva) a pokračujte do rohové místnosti. Vyběhněte na římsu přímo před vámi a po vnější stěně přeskákejte do další rohové místnosti, ve které najdete Ratchet Trophy. Vraťte se k posledně zmiňovanému žebříku a pokračujte do rohové místnosti, ve které vidíte natažené lano. Skočte na něj a sjeďte na kruhovou plošinku. Až zlikvidujete 2 nestvůry koukající z vody, tak můžete pokračovat dál. Probijte se až na další kruhovou plošinku, kde začne po krátké animaci Path of Death.

Před vámi je překážková dráha, na které narazíte na několik typů překážek. Tou první jsou plošinky, které se pod vámi propadnou. Ihned po dopadu tedy musíte skočit na další plošinku. Dále zde narazíte na valící se kameny, mezi kterými musíte prokličkovat. Za nimi se poprvé setkáte s plošinkou plivající oheň. Ještě než na ni skočíte, tak se podívejte doprava. Uvidíte jeskyni, do které se dostanete dvojitým skokem. Až seberete Titanium Bolt 2, tak se vraťte zpět k plošince, na kterou musíte skočit ve chvíli, kdy zhasnou její plameny. Dál se vše jen opakuje. Na konci úrovně vás pak čeká souboj s kapitánem Qwarkem. Stačí dávat si pozor na jeho bumerang (přeskakujte ho) a držet si dostatečný odstup. Bedny s municí se budou stále obnovovat, takže váš úspěch záleží spíše na vaší schopnosti přežít.

Stay Squeaky Clean - Tento první Skill Point ve hře získáte v případě, že absolvujete Path of Death bez zranění.

Vesmírná loď Phoenix

Čeká vás první návštěva na vesmírné lodi Phoenix. Na tu se budete v průběhu hry často vracet, protože se stane vaší hlavní základnou. Kromě svého pokoje s herním automatem VG9000 zde najdete také obchodníka se zbraněmi a obchodníka s pancířem. Vaše první kroky ale povedou do pokoje, který je na obrazovce označen otazníkem. Kousek od něj najdete místnost, ve které si můžete vyzkoušet virtuální simulátor (zkuste si v něm vybojovat nějaké ty šrouby). Dalším místem, které musíte navštívit, je velitelský můstek. Na něm se setkáte s kapitánkou lodi, která se jmenuje Sasha. Nakonec musíte opět doběhnout do své lodi a pokračovat na planetu Marcadia.

Pokud se věnujete sbírání titanových šroubů a Skill Pointů, tak se budete muset na palubě lodi Phoenix pořádně snažit. První Titanium Bolt získáte za absolvování poslední zkoušky (Nerves of Titanium) ve virtuálním simulátoru. Dalších pět titanových šroubů získáte při hraní jednotlivých příběhů kapitána Qwarka. Každý z nich bude odměnou za to, že v jednom z dílů Vid-Comic najdete všech 100 mincí. Poslední Titanium Bolt získáte až po návratu z planety Tyhrranosis za absolvování nové zkoušky ve virtuálním simulátoru (VR Gadget Training).

Strive for Arcade Perfection - Musíte najít a posbírat všechny mince v pěti dílech Qwarkova příběhu.
Beat Helga's Best Time - Ve virtuálním simulátoru absolvujte zkoušku VR Gadget Training v čase lepším než 0:50.
Turn Up the Heat - Kupte si pancíř Infernox Armor. Ten se ale v nabídce objeví až po prvním dohrání hry (stojí 1.000.000 šroubů).
Monkeying Around - Až se na velitelském můstku objeví opičák Skrunch, tak ho dvakrát udeřte svým klíčem.

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

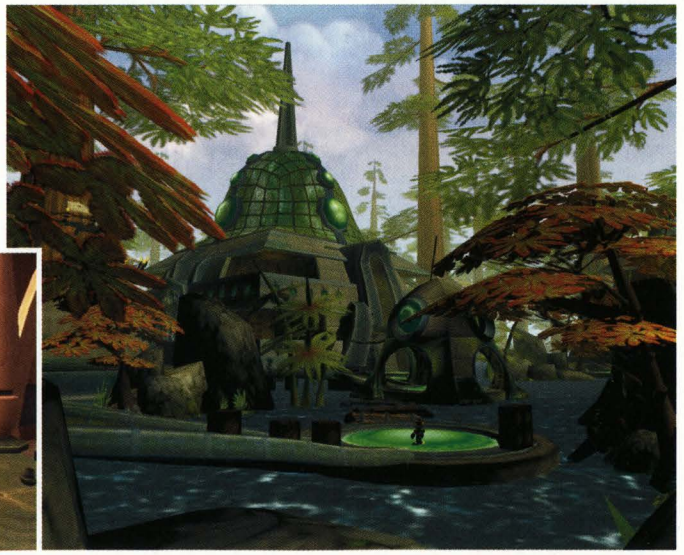
Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Ovládání kamery/míření
Křížek » Skákání
Kolečko » Střelba
Čtvereček » Úder klíčem
Trojúhelník » Přepínání zbraní
R1 » Skrčení
R2 » Úkroky doprava
R3 » Mapa
L1 » Pohled z vlastních očí
L2 » Úkroky doleva
L3 » Zobrazení zdraví
SELECT » Mapa

Set a New Record for Qwark - Ve hře je celkem 5 těchto Skill Pointů. Každý z nich získáte za překonání časového rekordu v jednom dílu Qwarkova příběhu.

Planeta Marcadia

Dostáváte se na planetu napadenou početnou armádou Tyhrranoidů. Nejprve se budete muset probojovat na velké nádvoří, které je protivníky přímo zamořeno. Využijte několika velkých kamenných bloků jako krytu a před bojem nezapomeňte rozbít bonusovou bednu. Až se probijete do haly za nádvořím, tak se připravte na odražení nepřátelského výsadku. Z transportních lodí totiž přímo před vás vyskáče početná jednotka protivníků. Až bude na začátku velké haly klid, tak doběhněte do jejího pravého vzdálenějšího rohu. Najdete zde stěny, po kterých můžete vyskákat až do chodby vedoucí podél haly. Na jejím konci seberete Titanium Bolt 1.

Pokračujte dál a probojujte se až k místu označenému otazníkem. Pomozte několika robotům pobít poslední protivníky a vyběhněte do transportní lodi. Po krátkém přesunu se připravte na sérii 5 nebezpečných misí. První z nich se jmenuje Secure the Area a budete v ní muset pobít všechny protivníky, kteří se objeví na scéně. V Air Assault je vaším úkolem krýt 4 spojenecké roboty (alespoň 1 musí přežít). Ve třetí misi nazvané Turret Command musíte pomocí děla zničit všechny nepřátelské transportní lodi. V misi Under the Gun pak budete muset 2 minuty krýt dvojici opravářů, kteří opravují laserové dělo. Nakonec vás čeká mise Hit n' Run, ve které musíte postupně aktivovat všechna pro-



tiletadlová děla (na radaru jsou označena zeleně). Aktivujete je tak, že na jejich šrouby použijete svůj klíč a budete běhat kolem ve směru hodinových ručiček.

Po splnění všech 5 misí se hra přesouvá do střediska protiletadlové ochrany. Ihned po svém příletu získáte Refractor, což je velmi důležitý vynález. Pomocí něj totiž můžete měnit dráhu laserových paprsků. Na tomto principu je v následující části založeno několik lehce logických problémů. V každé místnosti narazíte na rudý laserový paprsek. V první místnosti ho stačí pomocí Refractoru nasměrovat na modře zářící přijímač (s Refractorem v ruce vejděte do paprsku a z vlastního pohledu ho nasměrujte na cíl). V dalších místnostech narazíte mimo jiné na šrouby čouhající z podlahy. Těmi přesuňte do krajní polohy zrcadla, která vám pomohou dostat paprsek k přijímači.

Za mostem aktivovaným pomocí paprsku vás čeká další novinka. Vyskočte na podstavec s paprskem, který musíte nasměrovat na podlahu směrem od mostu. Pomocí paprsku pak naveďte mechanického pavouka k symbolu pavouka na stěně vpravo (pavouk bude paprsek jednoduše následovat). V další chodbě si všimněte zavřených dveří vpravo. Pokračujte dál a použitím zrcadla rozdvojujícího laser si otevřete další dvoje dveře. V této fázi bohužel poprvé narážíte na situaci, kdy se pro Titanium Bolt nedostanete bez vynálezu, který zatím nemáte.

Potřebujete totiž Gravity Boots, které získáte později. S nimi se pak vraťte do druhé místnosti se zrcadlem rozdvojujícím laser a po zvláštní stěně nalevo od vchodu vylezte na terasu, kde musíte laserový paprsek nasměrovat do otvoru ve stěně (paprsek se na terase objeví až po otevření dveří vedoucích z místnosti). Pak se vraťte do chodby s dveřmi a opět pomocí Gravity Boots vylezte pod strop, kde musíte laser nasměrovat do přijímače na nedaleké stěně. Tím si otevřete dveře, za kterými najdete Titanium Bolt 2. Pokračujte směrem k otazníku a těsně před ním najdete další stěnu, na které můžete použít Gravity Boots. Pod stropem pak najdete Titanium Bolt 3. Po rozhovoru s Alem použijte teleport a vraťte se ke své lodi.

Reflect on How to Score - Tento Skill Point získáte za likvidaci 25 protivníků pomocí laseru (samozřejmě k tomu budete muset využít Refractor).

Annihilation Nation

Před zpřístupněním této planety budete muset podruhé navštívit vesmírnou loď Phoenix, na které si ve svém pokoji zahrajete první díl Qwarkova příběhu. Ten je pojat jako klasická 2D plošinovka, ve které můžete získat Skill Pointy i titanové šrouby. Hlavní je ale pokaždé najít zelený symbol, který vám zvětší ukazatel zdraví. V dalších dílech se vám totiž bude více zdraví opravdu hodit. Po odehrání prvního dílu doběhněte ke své lodi a doleťte na nově přístupnou planetu, na které se pořádají šílené hry zavánějící smrtí soutěžících.

Po přistání budete muset nejprve absolvovat první variantu překážkové dráhy. Čeká vás nejen přeskakování po propadajících se plošinkách, ale také souboj s roboty. Za první místností, ve které vám šipka ukáže směrem doleva budete muset přeskákat po několika plošinkách až k robotovi, který je vyzbrojen zvláštním modrým paprskem. Nad jeho hlavou vidíte plošinku, na které se leskne Titanium Bolt 1. Ze schodů vlevo k němu snadno vyskočíte. Dokončete šílenou překážkovou dráhu (na jejím konci získáte druhý díl Qwarkova příběhu) a dostanete se do kruhové arény, ve které se postavíte celkem 10 vlnám vraždících robotů. Pokud všechny vlny přežijte, tak získáte hlavní cenu, kterou je Tyhrra-Guise. Tento podivný přístroj vám umožní změnit se v Tyhrranoida.

Nyní můžete planetu klidně opustit, protože příběh pokračuje na palubě lodi Phoenix. Pokud si ale chcete vydělat nějaké ty šrouby, tak vám doporučujeme absolvovat všechny zbývající překážkové trati a souboje. Trénink se navíc vyplatí i z toho důvodu, že se v budoucnosti na tuto planetu ještě vrátíte. V jedné z nových překážkových tratích (Maze of Blaze) pak můžete sebrat Titanium Bolt 2. Až projdete druhou místností se šipkou, tak vyskočte na plošinku na levé straně mostu. Na malé plošince visící v prostoru pak uvidíte zmiňovaný šroub.

Bash the Bug - V souboji nazvaném Scorpio musíte stejnojmenného protivníka porazit jen pomocí svého klíče. Doporučujeme vám dostat se mu za záda, protože tak uniknete jeho zbraním.

Be an Eight Time Champ - Tento Skill Point získáte po absolvování

všech 8 překážkových drah, které se na planetě postupně objeví.
Flee Flawlessly - Tentokrát musíte libovolnou překážkovou dráhu absolvovat bez jediného zranění.
Lights, Camera, Action - Musíte zničit všechny létající kamery při absolvování libovolné překážkové dráhy.

Planeta Aquatos

Po příletu sjeďte výtahem do podzemí, kde už na vás čeká Skidd. Ten se k vám připojí, protože budete potřebovat jeho Hacker. Pokračujte do zatopené chodby a připravte se na boj se slizem, který se po zásahu rozdělí na několik menších protivníků. Na jejich likvidaci vám doporučujeme použít zbraň s účinkem na větší plochu (Nitro Launcher nebo Shock Blaster). Na konci chodby zjistíte, že Skidd se pokaždé zastaví u dveří, které se otevírají nedaleko umístěným tlačítkem. Tentokrát je tlačítko umístěno přede dveřmi, ale v budoucnosti tomu tak vždy nebude.

Pokračujte dál a probojujte se až do chodby, ve které vám Skidd pomocí svého Hackeru vysune spojovací most. Přeběhněte ho a v místnosti za mostem si všimněte dveří vlevo. Dveře se bohužel otevírají pomocí Hackeru, který zatím nemáte. Až ho ale získáte, tak se sem vraťte, protože za dveřmi je schován Titanium Bolt 1. Pokračujte dál a po chvilce se dostanete ke kruhovému bazénu. Skočte do vody a proplavte do dalšího bazénu. Až vylezete z vody, tak se úzkým tunelem plným slizáků (z toho největšího vypadne zelený krystal) probojujte do chodby, kde opět Skiddovi otevřete dveře. On vám za odměnu vysune další most. Tentokrát ale nejprve seskočte pod most a doběhněte si pro Titanium Bolt 2. Pak se vraťte k žebříku a dál pokračujte po mostě.

Probojujte se ke druhému bazénu, ve kterém vás čeká podvodní část úrovně. Hned na začátku zatopené jeskyně se pořádně rozhlédněte, protože v jednom z výklenků najdete Titanium Bolt 3. Pak prokličkujte mezi minami a po boji s dalšími slizáky pokračujte spolu se Skiddem až k malému výtahu, kterým sjedete do kruhové haly. V ní najdete obchůdek Slima Cognita, který vám nabídne pár zbraní z předchozího dílu (pokud máte na své kartě uloženou pozici, tak dostanete jednu zbraň gratis). Po Skiddově útěku dojeďte miniponorkou do hlavní části základny. Zde se Ratchet a Clank poprvé ve hře rozdělí.

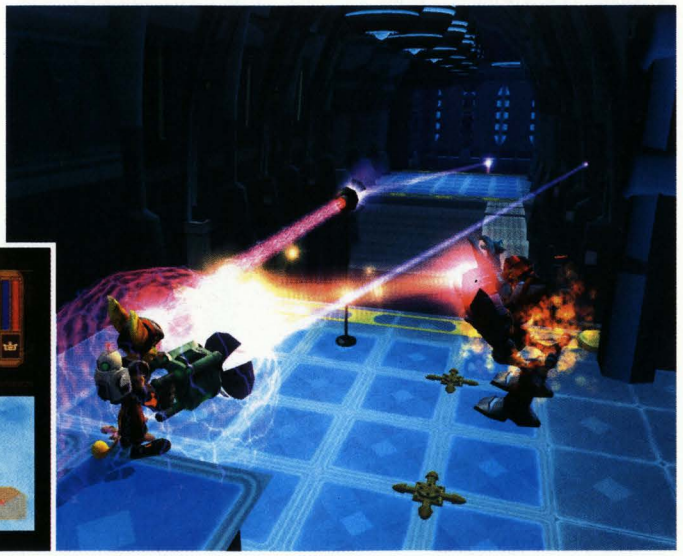
Jako Clank doběhněte k tlačítku, nad kterým poletuje strážní robot. Vyhněte se jeho světlu a až šlápnete na tlačítko, tak rychle proběhněte dočasně deaktivovaným silovým polem. Za ním najdete pistoli střílející banány a opici. Vystřelte banán na tlačítko na druhé straně propasti. Opice si doběhne pro banán a vysune vám most. Před další místností na vás čeká strážní robot. Vystřelte banán do jeho světla a až opice odláká jeho pozornost, tak proběhněte na druhou stranu místnosti.

Dál budete pokračovat jako Ratchet přestrojený za Tyhrranoida. Doběhněte k silovému poli a oslovte protivníka za ním. Pak budete muset mačkat tlačítka odpovídající těm, která se objevují v dolní části obrazovky (samozřejmě je musíte zmáčknout ve chvíli, kdy je symbol tlačítka v označeném poli). U dalšího silového pole se začnou objevovat tlačítka, která musíte chvilku podržet (jejich symbol je delší). Nakonec se dostanete k protivníkovi, který stojí u výsuvného mostu. Při komunikaci s ním se poprvé mezi symboly objeví šipky. Použijte pohyb analogem nebo směrové šipky.

Opět se vracíte do role Clanka. Přeskákejte rotující lasery a doběhněte k silovému poli. Střelte banán na tlačítko za sebou a proběhněte do chodby s větrákem. V malé místnosti vpravo se k vám přidá čtveřice malých robotků. Doběhněte s nimi k větráku a dejte jim příkaz ATTACK. V další místnosti opět použijte opici na odlákání strážního robota a doběhněte až k výtahu. Až na něm budete stát i se všemi 4 robotky, tak střelte banán na nedaleké tlačítko. Až vyjedete nahoru, tak dejte robotkům příkaz ENTER a oni vejdou do malého přístroje s číslem 4 (číslo vyjadřuje, kolik robotků potřebujete na jeho aktivaci).

Až proběhnete deaktivovaným silovým polem, tak vás čeká poslední část, ve které budete vystupovat jako Tyhrranoid. Přeskočte trojici laserů a po zmáčknutí tlačítka s kroužícími lasery rychle proběhněte dalším silovým polem. Ukecejte protivníky za silovým polem a u mostu. Tak se dostanete do kanceláře doktora Nefariouse. Bohužel ho nezastihnete, takže musíte pokračovat do smrduté kanalizace, která je překvapivě rozsáhlá.

Doplavte až k instalatérovi, který vám za každý Sewer Crystal (to jsou ty zelené krystaly, které vypadávají z velkých slizáků) dá 2000 šroubů. V kanalizaci jich najdete celkem 101, což je výzva hodná alespoň trochy snažení (kromě šroubů si zde můžete také výrazně vylepšit své zbraně). A mimo to zde najdete 2 titanové šrouby. Pro ty se ale budete muset vrátit až v pozdější fázi hry, protože budete potřebovat Gravity Boots. Titanium Bolt 4 najdete zhruba uprostřed druhého patra kanalizace. U hlavní šachty vylezte až na nejvyšší můstek a porozhlédněte se po zelených koulích, na které musíte použít Hypershot. Titanium Bolt 5 pak najdete v severní části druhého patra kanalizace. Je v chodbě, která na mapě spojuje západní a východní část sítě kanálů.



Search for Sunken Treasure - Ve dvou zatopených jeskyních na začátku planety zničte všechny bedny.
Hit the Motherload - Posbírejte všech 101 zelených krystalů. Pokud máte problémy s jejich hledáním, tak se na Aquatos vraťte po získání Map-O-Matic, který vám ukáže polohu zbývajících krystalů.

Planeta Tyhrranosis

Na této planetě jste vrženi rovnou do boje. Hned po výsadku (pozor na červeně zářící rakety, které jsou naváděné přímo na vás) se budete muset prostřílet do třetí velké haly, ve které najdete 2 generátory silového pole (nemůžeme si pomoci, ale vypadají jako ňadra). Po zničení obou generátorů se dostanete na velkou planinu, která zabírá většinu úrovně. Až si u virtuálního obchodníka doplníte munici, tak nastupte do vozidla, pomocí kterého můžete přeskočit přes rozbitý most. Za mostem se podívejte na mapu, na které vidíte 4 otazníky. Každý z nich označuje jeden generátor, který napájí velké laserové dělo. Nejprve se vydejte ke generátoru napravo za mostem. Za budovou s generátorem najdete Titanium Bolt 1.

Po zničení generátoru pokračujte do severovýchodního rohu planiny. Zde musíte vystoupit ze svého vozidla a dál pokračovat po svých. Vyskákejte na plošinu, nad kterou se tyčí 2 skalní věže. Na každé z nich je umístěn jeden protivník. Až je zabijete, použijte výskok z dřepu a vyskočte na pravou skalní věž (vyskočte z kamenů, které tvoří její základnu). Nahoře totiž najdete Al Trophy. Pokračujte dál (využijte stěny, od kterých se můžete odrážet) a prostřílejte se až k dělu s generátorem. Podobným způsobem zničte také dělo v jihozápadním rohu planiny. Nakonec si nechte severozápadní dělo. K němu se dostanete dlouhou zelenou jeskyní. Před její polovinou sledujte stěnu vlevo a nepřehlédněte zelené koule, na které musíte použít Hypershot (při první návštěvě planety ho ještě nemáte). Touto cestou se dostanete až k Titanium Bolt 2.

Pokračujte v cestě k poslednímu dělu. Po jeho zničení je v krátké animaci zničena brána vedoucí do hlavní základny Tyhrranoidů. Použijte výtah a po krátké animaci vás čeká souboj s obrovským tyhrranoidem. Souboj je naštěstí velmi jednoduchý. Stačí držet si dostatečný odstup od vašeho protivníka a když se zavěsí na strop, tak začněte přeskakovat jeho střely. Až mu uberete polovinu života, tak vás čeká útěk do druhé jeskyně. Nelekejte se netradičního pohledu. Prostě utíkejte a těsně před dopadem každé rakety vyskočte. Ve druhé jeskyni pak dokončete souboj. Po oslavné animaci můžete absolvovat nepovinné boje, ve kterých pomůžete spojencům dobýt ostrov Kavu.
Be a Sharpshooter - Pro získání tohoto Skill Pointu budete potřebovat Flux Rifle (klasická odstřelovačka). Pomocí ní musíte sestřelit nejméně 10 tyhrranoidů z jejich strážních věží.

Planeta Daxx

Před návštěvou této planety budete muset absolvovat výcvik na virtuálním simulátoru. Zvolte si VR Gadget Training, ve kterém se naučíte používat Hypershot a Hacker. Pomocí Hypershotu se můžete přitáhnout k zeleně zářícím koulím, nebo můžete aktivovat zelené plošinky. Hacker slouží k otvírání elektronicky zajištěných dveří (◎ střílejte červené výboje a ▣ sbírejte ty zelené). Po tréninku oba vynálezy získáte a vzápětí je dostanete šanci vyzkoušet. Až přiletíte na planetu Daxx, tak se podívejte směrem k továrně a pokračujte podél vody směrem doleva. Po plošinkách plných rudého hmyzu a velkých robotů se budete muset probojovat až do budovy, ve které najdete Charge Boots (díky dvojitému zmáčknutí R2 můžete rychle poletovat těsně nad zemí). Na pravé části ochozu za budovou najdete Plumber Trophy.

Nyní se pomocí Hypershotu dostaňte ke druhému virtuálnímu obchodníkovi. Zde si můžete vybrat další směr svého postupu. My se vydáme nejprve doleva. Před vámi je členitá cesta plná protivníků. Prostřílejte se až k velké kruhové budově, na jejíž otevření budete muset použít Hacker. V kruhové místnosti uvnitř si všimněte zavřených dveří vlevo. Pak se prostřílejte do velké obdélníkové místnosti, ve které musíte postřílet velmi početnou skupinku nepřátel. Pak vyskočte do výklenku naproti vchodu a zmáčkněte tlačítko na podlaze. Použijte Charge Boots a rychle doleťte zpět do kruhové místnosti, kde se otevřely námi zmiňované dveře. Pokud budete dost rychlí, tak dveřmi proběhnete na dlouhý ochoz, po kterém se musíte probojovat pro Titanium Bolt 1.

Vraťte se zpět do místnosti s tlačítkem a další dlouhou halou se probojujte až ke vchodu do kontrolní místnosti. Použijte Hacker a po animaci s velkým terminálem se můžete teleportovat zpět ke své lodi. Nyní si budete muset proběhnout trasu, která vede od druhého virtuálního obchodníka směrem doprava. Čeká vás hlavně využití Hypershotu, protože před vámi je hodně záchytných koulí a složených plošinek. Při postupu směrem k místnosti označené na mapě narazíte na podivnou loď střílející naváděné rakety. Po úsecích tvořených šestiúhelníky vždy proběhněte co nejrychleji, protože loď zatím nemůžete zničit.

Souboj s tajemnou lodí vás čeká až těsně před místností s otazníkem. Během souboje použijte uskakování do strany a dejte si při tom pozor, abyste nespadli z plošinky do moře (pokud máte s lodí zdánlivě neřešitelné problémy, tak se budete muset věnovat vylepšování svých zbra-

ní). Po úspěšném absolvování souboje se pomocí Hypershotu dostanete do místnosti, kde vám Clank přehraje videoklip Courtney Gears. Po jeho shlédnutí vyběhněte na terasu s taxíkem. Před jeho použitím se ale podívejte doprava. Před vámi je několik záchytných bodů a plošinek, po kterých se dostanete pro Titanium Bolt 2. Teprve pak použijte taxík, který vás doveze zpět k vaší lodi.

Bugs to Birds - Tentokrát budete potřebovat Quack-O-Ray. Pomocí něj totiž musíte přeměnit 15 červených létajících brouků na kachny.

Měsíce Obani Gemini

Před vámi je velmi netradiční zážitek. Měsíce Obani jsou totiž velmi malé, takže je můžete oběhnout během pár desítek vteřin. Na prvním měsíci se dostane po delší době ke slovu Refractor. Použijte ho na laserový paprsek, kterým si spustíte můstek vedoucí na povrch měsíce. Pak přichází na řadu hledání bonusového šroubu. Nejprve budete muset najít velkou černou plošinu (najdete ji v rozvětveném údolí), nad kterou vidíte zelený přistroj aktivovaný Hypershotem. Jakmile přistroj aktivujete, tak se vypne silové pole za nedalekým velkým lávovým jezerem (přes jezero vede cestička z kamenů). Použijte Charge Boots a co nejrychleji proleťte deaktivovaným silovým polem, ze kterým je normálně schován Titanium Bolt 1.

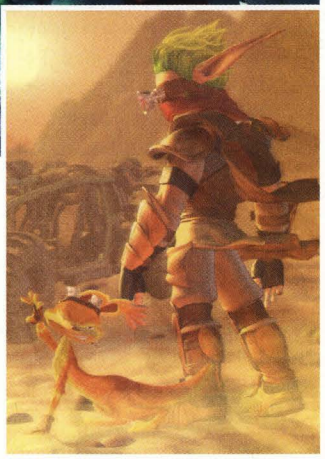
Nyní můžete dokončit svůj úkol. Podívejte se na mapu a najděte vznášející se plošinu, na které končí

laserový paprsek. Pomocí průduchu vyskočte na plošinu pomocí Refractoru změňte dráhu laseru na nedaleko poletující satelit. Touto metodou dostaňte laser až na satelit, který se vznáší nad plošinou zakrytou silovým polem. Z této plošiny se teleportujte na druhý měsíc, který se jmenuje Polux. Běžte směrem doleva a za můstkem se probojujte k průduchu. Až pomocí něj vyskočíte do výšky, tak se rozhlédněte po skalní římse, na které leží Titanium Bolt 2. Až ho seberete, tak pokračujte v dalším postupu. Vždy hledejte průduchy, které vás dostanou na další plošinu. Z té poslední se po rozhovoru se Skiddem teleportujte zpět ke své lodi.

Get to the Belt - Použijte mapu a najděte nejvyšší vznášející se plošinu. Dostaňte se na ní a z plošiny pak přeskočte na jeden z asteroidů, které tvoří prstenec obklopující měsíc.

Studio Holostar

Kvůli zjištění polohy filmového studia Holostar budete muset znovu zaletět na planetu Annihilation Nation. Tam se vám totiž po absolvování planety Daxx objeví nová překážková dráha, na jejímž konci na vás čeká Courtney Gears. Po setkání s ní můžete konečně navštívit studio, ve kterém čeká Clanka natáčení nové epizody seriálu Agent Clank. Nejprve zlikvidujte všechny roboty v baru a pak rozbijte ovládací panel před východem. Tím vypnete lasery a můžete pokračovat až do místnosti, ve které na vás čeká opičák Skrunch.



Naskočte na výtah a vystřelte banán na nedaleké tlačítko. Až vyjedete nahoru, tak se k vám přidá čtveřice robotků. Vraťte se s nimi k výtahu a šlápnutím na tlačítko vyvezte nahoru opičáka. Pokračujte k nedaleké propasti a vystřelte banán na tlačítko umístěné na druhé straně. Opičák aktivuje výsuvný most a vy můžete pokračovat k ovládacímu panelu, který musíte rozbít (robotci nemohou přeskočit laser na mostě). Nakonec dejte robotkům příkaz ENTER a probojujte se do temné místnosti. Následuje souboj obřího Clanka s Terror of Talos. Souboj bude několikrát přerušen nekonečnými útoky ninjů.

Po úspěšném absolvování souboje budete pokračovat jako Ratchet. Postřílejte všechny protivníky v uličce a dvěma ateliéry se probojujte do další uličky. Zde opět nejprve zlikvidujte nepřátelský odpor a pak se porozhlédněte po terminálu, na který musíte použít Hacker. Až vyjedete přivolaným výtahem nahoru, tak vyskočte na ochoz nalevo nad výtahem. Na ochozu totiž leží Clank Trophy. Až jí seberete, tak seskočte do studia představujícího bar. Postřílejte všechny protivníky a pak vyskákejte nad hlediště vedle vchodu pro Titanium Bolt 1. Nyní vás čeká poměrně obtížný úsek, ve kterém narazíte na těžký odpor nepřátel. Rozhodně ale nemáte kde zabloudit, takže se nakonec určitě i bez našich rad probojujete ke své lodi.

Zde vás musíme upozornit na kovovou stěnu, po které můžete s Gravity Boots vyběhnout do místnosti s velkým kruhovým otvorem uprostřed. Prostřílejte se do tohoto tunelu, kterým seběhnete do chodby se dvěma spirálovými kovovými pásy. Nejprve postřílejte všechny protivníky a pak zhruba uprostřed spirálového pásu dostupného ze země spadněte na druhý pás. Po něm se dostanete až do výklenku s Titanium Bolt 2. Spadněte na podlahu a pokračujte na pás, který vede po stěně kolmo vzhůru a po chvilce zatáčí doprava. Po něm doběhnete do haly s vysokým sloupem. Vyhněte se padajícím protivníkům a na vrcholu sloupu seberte Titanium Bolt 3.

Feeling Lucky? - Kousek po začátku úrovně se dostanete do haly plné

herních automatů. Hrajte na nich tak dlouho, dokud se vám nepodaří vyhrát Jackpot.

Blackwater

Město je napadeno armádou tyhrranoidů a vašim úkolem je pomoci jeho obráncům. V první části budete muset hned po výsadku začít odrážet jednu vlnu útočníků za druhou. Ve druhé části se vaši spojenci posunou k mostu, který je bráněn silovým polem. Drtivá většina protivníků na vás zaútočí právě přes most. Dávejte si ale také pozor na transportní lodi, které vám vysadí pár jednotek tyhrranoidů do zad. V poslední části budete muset začít útočit. Seběhněte na malé prostranství bráněné několika roboty a až všechny postřílíte, tak zničte 2 velké obranné věže. Pak se k vám připojí spojenečtí roboti a vy budete muset odolat náporu nepřátelských létajících talířů, které budou podporovat výsadky robotů.

Bash the Party - V průběhu jediné části úrovně budete muset pobít nejméně 20 protivníků svým klíčem.

Měsíc Obani Draco

Když se podíváte na mapu, tak vám bude jasné, že je před vámi velmi lineární úroveň. Je téměř celá tvořena dlouhým tunelem, ve kterém pořádně protáhnete své Gravity Boots. V některých částech tunelu budete muset po klikatých plátech kovu rychle proběhnout úseky, které jsou chvilkami zaplavené. V částech s výboji běžícími proti vám musíte najít

kovové pláty, po kterých můžete mezi výboji doběhnout na druhou stranu. Až se dostanete na konec tunelu, tak vás čeká souboj s Courtney Gears. Nejprve zlikvidujte všechny její točící se tanečnice a pak najděte Courtney, která se teleportuje z jedné klece do druhé. Pokud máte dostatečně vylepšené zbraně, tak by pro vás neměl být tento souboj příliš těžký.

Vesmírný přístav Zeldrin

Po přistání na Zeldrinu se nenechte zlákat otazníkem, který najdete na mapě nedaleko vaší lodi. Místo toho se začněte probíjet dlouhou chodbou, ve které vás čeká několik početných skupinek protivníků. Na konci chodby se vám automaticky otevřou dveře vedoucí do hangáru. Zlikvidujte všechny protivníky a pak vyskákejte do vyšší části hangáru, kde vidíte po stranách 2 červené lodi. Rozbijte loď vpravo a za ní se objeví tajná skrýš obsahující mimo jiné Titanium Bolt 1. Použijte Hypershot a pokračujte dál.

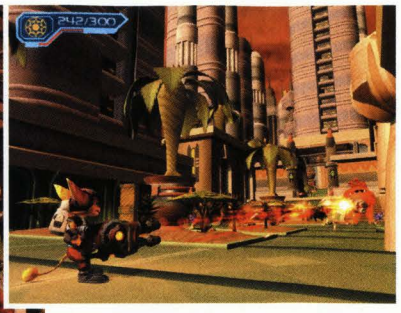
Po chvilce se probojujte do obrovské haly, ve které určitě nepřehlédnete dva velké rotující válce po stranách. Až zlikvidujete všechny protivníky, tak vyskákejte po bednách na ochoz za levým válcem. Když se podíváte na druhou stranu haly, tak uvidíte výklenek, ve kterém na vás čeká Titanium Bolt 2. Použijte dlouhý skok a seberte ho. Nyní se budete muset probojovat k místu, které je na mapě označené otazníkem. Na kruhové plošince zde najdete Bolt Grabber V2, který vám umožní přitahovat šrouby z větší vzdálenosti než dosud.

Použijte teleport a přesuňte se zpět ke své lodi. Nyní můžete doběhnout ke kapitánu Qwarkovi, jehož loď najdete nedaleko od té vaší. Qwark vás doveze na palubu lodi zakotvené v přístavu. Vaším úkolem bude probojovat se až na její můstek. Po krátké animaci budete muset absolvovat stejnou cestu v nepříjemném časovém limitu. Naštěstí nejde o limit tak přísný, abyste cestou nemohli zlikvidovat všechny protivníky, kteří se vám postaví do cesty.

Metropolis

Tuto úroveň si zpřístupníte tím, že na vesmírné lodi Phoenix dohrajete čtvrtý díl Qwarkova příběhu. Po přistání se nejprve probojujte do velké budovy, která stojí nedaleko vaší lodi. Až zlikvidujte všechny protivníky uvnitř, tak vyskočte na okno vlevo a rozbijte ho. Přeskočte do další budovy a přímo naproti vám uvidíte kouli určenou pro Hypershot. Díky kouli se můžete zhoupnout do třetí budovy, ve které najdete Titanium Bolt 1. Vraťte se zpět do první budovy a přes zatočený most se probojujte do další budovy. V té po likvidaci protivníků rozbijte okno napravo od vchodu a na balkóně seberte Skrunch Trophy. Vraťte se do budovy a až z ní vyběhnete, tak se vám představí Biobliterator. Tajná zbraň, která mění všechny živé bytosti na roboty.

Nyní se budete muset probojovat na druhý konec velké budovy se skleněným stropem. Až se dostanete na terasu za budovou, tak nejprve postřílejte všechny protivníky a pak se rozhlédněte kolem. Napravo od východu z budovy začíná šedivá římsa. Skočte na ní a doběhněte si za roh pro Titanium Bolt 2. Pak se vraťte na terasu a dál pokračujte po kovovém plátu na stěně.



Probojujte se na terasu, na které musíte nejprve požít šroub čouhající ze země a pak přijde na řadu Refractor. Po správném nastavení paprsku můžete po vysunutém mostě doběhnout na poslední plošinu. Zde po dokoupení munice přeskočte na vlak stojící přímo před vámi. Vlak se rozjede a vás čeká souboj s Mega-Klunkem. Doporučujeme vám na něj použít Annihilator a Nitro Laucher, což by měly být vaše nejúčinnější zbraně.

Po souboji s Mega-Klunkem se vraťte taxíkem ke své lodi. Místo odletu ale běžte do transportní lodi, která vás doveze do napadené části města. Vaším úkolem bude absolvovat postupně 5 misí, ve kterých si zabojujete nejen jako Ratchet, ale také jako pilot vznášedla a střelec laserového kanónu. Kromě spousty šroubů vám bude odměnou také Titanium Bolt 3. Ten můžete velmi snadno sebrat v misi Tower Assault na jižní straně jihovýchodní věže. Po dokončení páté mise získáte Map-O-Matic, což je vynález, který vám na mapě zvýrazní skryté části úrovně.

2002 Was a Good Year in the City - Kolem Metropolis krouží velká šedá vzducholoď. Sestřelte jí pomocí Annihilatoru nebo Flux Rifle.

Planeta Zeldrin

Vaším dalším cílem bude vrak hvězdného křižníku na planetě Zeldrin. Po příletu si všimněte kovového plátu, který začíná před přídí vaší lodi. Pokud se po něm projdete, tak seberete Titanium Bolt. Před vámi je velmi obtížný úsek, ve kterém se vyplatí používat zbraně s účinkem na skupiny nepřátel. Vedle osvědčeného Nitro Launcheru byste měli být vybaveni alespoň lehce vylepšeným Rift Inducerem, který vytváří malé černé díry. Prostřílejte se až k mostu, před kterým vás čeká souboj s několika skupinami protivníků najednou. Všimněte si skalní římsy vpravo, na které se objeví dvojice protivníků. Až je zastřelíte, tak na římsu vyskočte a seberte Dr. Nefarious Trophy.

Pokračujte dál a poměrně členitým terénem se prostřílejte až k obrovskému vraku. Na velké skalní plošině pod ním najdete kruhový výtah, který vás vyveze do trupu lodi. Ještě než ale výtah použijete, porozhlédněte se po zelené kouli, na kterou musíte použít Hypershot. Pak vyběhněte po kovovém pásu nahoru a po dalším použití Hypershotu se dostanete na plošinu, na které leží Nitro-Pack (tento vynález vám umožní udělat si extra zásoby zdraví, které použijte v situaci, kdy se vaše zdraví sníží na kritickou mez). Vraťte se ke zmiňovanému kruhovému výtahu a prostřílejte se k záchrannému modulu. Po animaci pokračujte dál v cestě na plošinu, ze které se po laně sklouznete ke své lodi.

Suck it Up - Pomocí Suck Cannon zastřelte nejméně 40 protivníků. Jako projektily vám doporučujeme použít malé létající robotky.

Aim High - Zastřelte 10 podivných ptáků, kteří poletují všude kolem. Jako zbraň vám doporučujeme použít osvědčenou Flux Rifle.

Planeta Aridia

Před vámi je další planeta, na které vás čeká jen přímočará akce.

V první misi se budete muset prostřílet dlouhým tunelem na velké prostranství. Ve druhé misi nasednete do vznášedla a budete muset odrazit útoky Tyhrranoidů, které budou přicházet ze všech stran. Ve třetí misi budete opět pokračovat jako Ratchet a vaším úkolem bude najít a zlikvidovat protivníky označené na radaru jako zelené tečky. Při tom můžete zalézt pod velký most v jižní části mapy. Jeho povrch je totiž kovový a najdete pod ním Titanium Bolt 1.

Ve čtvrté misi musíte aktivovat všechna protiletadlová děla. Při tom si dávejte hlavně pozor na raketomety, které byste měli likvidovat z maximální možné vzdálenosti. V poslední misi se musíte prostřílet tunelem k hlavní základně Tyhrranoidů. Jakmile vyjdete z tunelu, tak zahněte doprava a po kovovém povrchu vyběhněte na skalní římsu. Po skalách pak přeskákejte za základnu, kde najdete Titanium Bolt 2. Nakonec se vraťte před základnu a zničte obě kulovité střílny. Za odměnu pak dostanete Warp Pad, který vám umožní teleportovat se na krátké vzdálenosti.

Zap Back at Ya' - Zabijte 10 protivníků pomocí Refraktoru. Ten totiž může odrážet lasery velkých robotů.

Go for Hang Time - Rozjeďte své bojové vozidlo a vyskočte s ním do výšky. Vaším úkolem je udržet se ve vzduchu nejméně 2 vteřiny.

Asteroid Thran

Nejprve budete muset navštívit vesmírnou loď Phoenix, na které si zahrajete poslední díl příběhu kapitána Qwarka. Díky tomu odhalíte skutečnost, že má Qwark na asteroidu Thran svou tajnou základnu. Po vašem přistání jděte do ledové jeskyně vpravo. Na jejím konci pokračujte do kovového tunelu, kterým dojdete až na začátek kovového pásu. Po něm pokračujte dál a po přeskočení prvních 2 laserových paprsků se podívejte do vody pod sebou. Uvidíte plošinku, na které září Titanium Bolt. Seskočte z pásu a sneste se na plošinku. Po sebrání šroubu se teleportujte ke své lodi a opět se vydejte do ledové jeskyně. Na konci velmi dlouhého tunelu plného laserových pastí najdete skříňku, u které si můžete za 250.000 šroubů koupit PDA. Jde o velmi praktický vynález, díky kterému získáte přístup do obchodu z kterékoliv části úrovně.

Nyní se budete muset vydat na cestu ke Qwarkově úkrytu. Čeká vás

Speciální trofeje

Titanium Collector Trophy
Tuto trofej získáte, když najdete všech 40 titanových šroubů.

Annihilation Nation Trophy
Vyhrajte všechny soutěže vypsané na planetě Annihilation Nation.

Friends of the Rangers Trophy
Dokončete všechny bojové mise, ve kterých pomáháte Space Rangers.

Skill Master Trophy
Získejte všech 30 Skill Pointů

Nano Finder
Musíte rozšířit svůj ukazatel zdraví až na 200 jednotek. To se vám povede jen při absolvování Challenge Mode po dokončení hry.

Omega Arsenal
V Challenge Mode si můžete své zbraně vylepšit na verzi označenou Omega. Pokud si takto vylepšíte všechny zbraně, získáte trofej Omega Arsenal.

velké množství robotů, kteří vypadají jako Qwark. Jsou velmi nepříjemní a mají neuvěřitelnou výdrž. Doporučujeme vám postupovat s maximální opatrností, protože roboti se pokaždé objeví v několika vlnách. Až se dostanete k výtahu s podivným symbolem, tak použijte Warp Pad. Jednoduše ho umístěte na symbol a vraťte se na tlačítko nedaleko od výtahu. Až vyjede výtah nahoru, tak aktivujte Warp Pad. Pokračujte v boji a před silovým polem, které je ovládané nedalekým tlačítkem, opět použijte Warp Pad. Nakonec se probojujete až před Qwarkův pokoj. Nalevo od něj je malá kulovitá místnost, ve které najdete Qwark Trophy.

Přibližte se k silovému pokoji před Qwarkovým pokojem a dál budete pokračovat jako Clank. Proběhněte mezi lasery do kruhové místnosti a ve 2 výklencích najdete 2 robotky (dejte jim příkaz FOLLOW). Nechte je zničit větrák a pak jim dejte příkaz ENTER. Nyní budete muset přeskákat několik nádrží po ledových krách. U východu z další kruhové místnosti pak najdete opičáka. Použijte ho na odlákání pozornosti dvojice strážních robotů a pak mu hoďte banán na tlačítko za propastí. Po výsuvném mostě přeběhněte do třetí kruhové místnosti, ve které budete muset najít 3 robotky, kteří vám pak deaktivují silové pole. Nyní můžete doběhnout k tlačítku, kterým si zpřístupníte Qwarkův pokoj. Po rozhovoru s ním doleťte ke své lodi a v ní pokračujte na vesmírnou loď Phoenix, která byla napadena.

Break the Dan - Vším cílem bude tentokrát zničit sněhuláka jménem Dan. Pokud máte Map-O-Matic, tak uvidíte na mapě zeleně vyznačenou soutěsku. Ta začíná v místě, kde přeskakujete malé jezírko po 2 ledových krách. Před jezírkem se podívejte doprava a soutěskou vyskákejte až k Danovi.

Planeta Koros

Před zjištěním polohy planety Koros se budete muset na palubě Phoenixu probít až na můstek. Není to jednoduché, pokud nemáte Rift Iducer. Ten je totiž na likvidování ninjů ideální. A ještě jedna rada. Až se dostanete k zavřeným dveřím, tak rozbijte bedny u stěny vlevo a do odkrytého přijímače nasměrujte pomocí Refractoru laser. Po rozhovoru na můstku můžete dojet ke své lodi a přesunout se na Koros. Zde budou vašimi hlavními protivníky malí robotci, kteří mají bohužel dost účinné zbraně. Opět jde o ideální krmivo pro černé díry.

Městem se prostřílejte až k hromadě černých beden, po kterých byste měli vyskákat na velké náměstí. Před pokračováním ke svému hlavnímu cíli ale z beden přeskočte na dům vlevo a rozbijte skleněnou kopuli. Za ní najdete Courtney Gears Trophy. Pak doběhněte na konec ochozu a za kovovým plotem byste měli vidět Titanium Bolt 1. Seskočte pro něj a pak vyskákejte po černých bednách na zmiňované náměstí. Po jeho vyčištění od všech protivníků zaběhněte za vzdálenější dům vlevo a po žebříku vyskákejte do jeho prvního patra. V domě totiž najdete Titanium Bolt 2. Nyní se budete muset probojovat až do řídícího střediska, ve kterém použije Clank obrovský iontový kanón na zničení Biobliteratoru.

You Break It, You Win It - Zničte všechny zničitelné předměty v základně za velkým náměstím (pokud máte Bolt Grabber V2, tak zkuste používat úder klíčem z výskoku).

Planeta Mylon

Na planetě Mylon je umístěna hlavní základna doktora Nefaria. A při jejím dobývání se pěkně zapotíte, protože vaši protivníci jsou vyzbrojeni těmi nejúčinnějšími zbraněmi. Navíc zde využijete prakticky všechny vynálezy, které jste za celou dobu posbírali. My se zastavíme u silového pole, kde si po dlouhé době popovídáte s Tyhrranoidem (pokud uděláte při rozhovoru chybu, tak se aktivují automatická děla). Až váš protivník aktivuje výtah a vy vyjedete nahoru, tak doběhněte na levý okraj chodby a seskočte na malou římsu, na které najdete Titanium Bolt. Dalším důležitým bodem je velké skladiště, ve kterém musíte použít Hacker. Kolem vás jsou velké nádrže se žebříky. Vylezte na jednu z nich a rozhlédněte se. Za první nádrží uvidíte Lawrence Trophy.

Až doběhnete k místnosti označené otazníkem, tak se děj hry přesune do pustiny, ve které vás čeká závěrečný souboj hry. V prvním kole se seznámíte se základními útoky vašeho protivníka. Vyhnout se klonům je velmi jednoduché. Pokud začne dr. Nefarious střílet rudé projektily, tak se vzdalte a zdálky do něj vystřílejte všechny své nejúčinnější zbraně. Nejnebezpečnější jsou modré projektily, které po dopadu vytvoří kruhovou vlnu. Naučte se odhadnout jejich rytmus a přeskákejte všechny vlny.

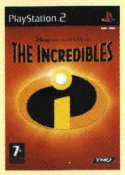
Po krátké animaci se budete muset probojovat do druhé arény, ve které se seznámíte se 2 novými útoky. Raketám i modrému paprsku se snadno vyhnete dostatečným pohybem. Pro váš úspěch je hlavní pořídit si PDA, díky kterému si můžete stále doplňovat zásoby munice do svých nejúčinnějších zbraní. Až svého protivníka porazíte, tak po krátké animaci rychle naskočte do vznášedla. Začněte kroužit kolem obrovského robota a průběžně měňte výšku a směr (důležitá je hlavně ta výška). Robot by vám neměl dát moc zabrat.

Spread Your Germs - Musíte nakazit 30 protivníků svým Infektorem.

Jakub Holý

The Incredibles

INFO



■ **VYDAVATEL:** THQ ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Heavy Iron ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Solidní hra pro děti. Kdyby bylo po nás, raději sáhneme po Ratchetovi nebo Jakovi, ale pokud jste fanoušci filmu Úžasňákovi, zklamaní rozhodně nebudete.

Rodinka Úžasňákových potřebuje vaši pomocnou ruku...

Mise 1. - Bank Heist

Projděte si úvodní tutorial. Přes střechy dojděte do banky a likvidujte všechny nepřátele po cestě. Odstraňte dveře od trezoru a přeskočte na druhou budovu. Přes střechu vejděte dovnitř rozbitým oknem, uchopte malý válec ze země a hoďte jím do tlačítka za lasery. Jděte dále, odemkněte si cestu pomocí protivníka a oknem vylezte na střechu. Pomocí okapu se dostaňte na druhou stranu. Opět pomocí okapu vyšplhejte o patro výše, za pomoci tlačítka vypněte lasery a pokračujte do řídící místnosti. Zneškodněte skupinu nepřátel a vylezte zpět oknem. Svezte se po laně na protější budovu a utíkejte ke stožáru, který povalíte. Přejděte na druhou stranu, zbavte se nepřátel, sbírejte granáty a házejte je zpět po protivnících. Poté přeskočte na protější budovu.

Mise 2. - Skyline Stretch

Přeskočte na druhou stranu za pomoci tyče a zlikvidujte několik nepřátel. Až vás vrtulník vyhodí, porozhlédněte se kolem a zbitkujte skupinku nepřátel. Železné dveře otevřete s protivníkem a pokračujte dále skladištěm. Za pomoci světel se přesuňte do horního patra skladiště a vyjděte ven oknem. Vyřiďte několik nepřátel (granáty) a chytněte se policejní helikoptéry. Překonejte elektrické jámy s pomocí světel nad nimi, s protivníky rozbíjejte napájecí zařízení. Seskočte na střechu pod vámi a opakujte postup zneškodnění pastí a nepřátel (např. pomocí granátů). Překonejte propasti a vydejte se s helikoptérou o patro výše. Skrze nástrahy se dejte dále a hákem se nechte vyvézt nahoru k nepřátelům. Přes lampy přeskákejte přes past a dojděte na konec mise.

Mise 3. - Buddy Pine & Bomb Voyage

Zatímco poletíte, vyhýbejte se překážkám a sbírejte zdraví. Až se ocitnete na střeše, vypořádejte se s helikoptérou šesti granáty a schovávejte se za překážky, když začne střílet.

Mise 4. - Apartment Inferno

Projděte hořící budovou nahoru (zbavte se chlapíka s plamenometem), až dojdete ke zdi, kterou odvalíte. Za ní následuje zeď, kterou rozrazíte pěstí a dojděte k nepřátelům. Plamenometčíky vyřizujte za pomoci různých předmětů, vyhýbejte se pastím (kotouly) a projděte až ke sloupu, který povalte a přejděte po něm dále. Vyhněte se horké páře a po cestě zneškodněte dalšího plamenometčíka. Pokračujte po sloupech, které povalíte, až ke kolegovi, jenž na vás mává. Běžte dále místností a chyťte se lustru, až se pod vámi propadne zem. Poté rozhoupejte kus podlahy a přes lustr se dostaňte na druhou stranu. Pokračujte po schodech nahoru, zbavte se dvou protivníků a přes lustry překonejte propasti. Jděte dále chodbou až za svým kolegou.

Mise 5. - Late for School

Máte 5 minut na to, abyste se coby malý chlapec dostali do školy - vyhýbejte se autům, kanálům i vlakům, užívejte △ jako turbo (ale opatrně, jinak odpadnete) a ⊗ pro skok.

Mise 6. - Beach Landing

Rozbíjejte kanóny (s využitím beden), schovávejte se za pařezy a bedny. Zničte létajícího robota a vystřelte se pomocí stromu na druhou stranu. Pokračujte džunglí až na pláž, přeskočte na můstek, když není pod proudem a rozbijte generátor před mostem. Otočte zařízením a pokračujte přes mosty na konec. Poté sklouzněte po levém laně, v půli odskočte na pravé a pokračujte až k velkému stožáru. Ten povalte, přejděte po něm a zničte děla. Vyšplhejte po římsách až k jeřábu, kterým otočte tak, abyste mohli přeskočit na druhou stranu. Postupujte dále po schůdkách, ničte kanóny a roboty po cestě. Opět si nastavte jeřáb, abyste se dostali na nižší plošinu. Za pomoci stromu skočte na plošinu, přes římsu nahoru k zařízení, kterým otočte a u stromu se vystřelte na místo se stožárem. Po drátech se dostanete až k jeskyni, po cestě se vyhýbejte robotům. Před jeskyní povalte sloup a pokračujte dovnitř. Až to tam celé vymydlíte, projděte jes-

kyní na konec a přes ostrůvky přeskákejte ke stožáru (po cestě ničte létající roboty a využijte jejich torzo k rozbití generátorů a kanónů). Povalte ho a dojděte ke stromu, odkud se vystřelíte na konec mise.

Mise 7. - Nomanisan Island
Projděte džunglí, generátorem si otevřete průchod u kanónů a pokračujte dále, až dojdete k bráně. Zneškodněte nepřátele a otočte generátorem. Odstraňte část zdi a pokračujte dále, zopakujte předchozí postup a u vodopádů se zbavte všech nepřátel, až dojdete na druhou stranu. Vyskákejte až ke stromu, kterým se přenesete do druhé části džungle. Zničte věž s pomocí létajících robotů. S využitím antény skočte za věž. Nastavte si jeřáby tak, abyste se dostali ke stromu, přes který skočte až ke kanónu. Až se ho zbavíte, využijete ho k sestřelení letadla - bosse. Primárním cílem jsou však malá letadélka a rakety, jež vás zraňují. Poté s pomocí antény přeskočte na plošinu, odkud jděte vlevo do džungle.

Mise 8. - Volcanic Eruption
Nyní vás čeká souboj s bossem. Pokaždé, když se koule postaví na nohy, hoďte po ní kusem lávy. Vyhýbejte se laserům (skokem do protisměru) i kouli samotné (kotouly) a vždy vyčkejte, až vystrčí hlavu (zelené světélko) - na tu jedinou mířte. Můžete ho také tlouci do nohou, i když je to riskantní. Berte lékárny, které se objevují mj. po rozbitých kamenech.

Mise 9. - Robot Arena
Projděte džunglí přes nepřátele, které zneškodníte, až k bráně, kterou si otevřete pomocí generátorů a projděte do komplexu. Těžkým kulometem rozstřílejte tři věže a poté unikněte chodbou až ke zdi, jež rozbořte. Zvedněte dveře, prokutálejte se mezi lasery a znovu odstraňte vrata. Pokračujte k dalším vratům, jež se zbavte a prolezte mezi lasery. Zlikvidujte vojáky a na konci chodby vylezte po římsách do vyššího patra. Zneškodněte další vojáky a pokračujte do haly s rozbitými věžemi. Na konci vyběhněte po schodech nahoru, zničte všechna děla a dojděte k tanku. Počkejte, až po vás začne házet bomby, a hned mu je vracejte zpět. Vyhýbejte se plamenům a střelám - po třech granátech vběhněte do dveří, které se otevřely.

Mise 10. - Great Falls
Připravte se na další souboj s bossem - zdolejte ho stejným způsobem, jako v 8. misi. Když se začne koulet, můžete se schovat do vody, kam nemůže. Dávejte také pozor na rotující kotouče, které po vás jdou pokaždé, když se koule vzdálí na okolní ostrůvky.

Mise 11. - Syndrome's Base
Zneškodněte tank (jako v 9. misi) a odstraňte vrata, jež se zpřístupnila. Aktivujte tlačítko v chodbě, čímž si otevřete dveře. Přeskákejte lasery uprostřed a zlikvidujte nepřátele. Dojděte k aktivačnímu panelu, čímž si otevřete dveře na druhé straně. Pokračujte dveřmi, proklouzněte mezi lasery a aktivujte panel u dveří na konci. Nyní vyskákejte po římsách na vaší pravé straně a přes lustry se dostaňte ke generátoru, kterým otočte. Výtahem vyjeďte nahoru, zneškodněte vojáky, zničte věže a otočte dalším generátorem. Ve spodní části místnosti aktivujte tlačítko, čímž si zpřístupníte dveře. Projděte jimi, proklouzněte mezi lasery a přeběhněte přes most. Aktivujte tlačítko a projděte chodbou (u dveří napravo vždy deaktivujte lasery), kde aktivujte panel. Tím si otevřete dveře - v místnosti s hlavním generátorem zlikvidujte vojáky a poté otočte postranními generátory. Nejprve tím, co napájí stroj uprostřed, pak hlavním generátorem a nakonec tím posledním zbylým. Rychle vyskočte za pomoci postranního vodiče na plošinu, ze které se přes pohyblivé tyče dostanete na cílovou plošinu. Projděte chodbou až do řídící místnosti. Aktivujte panel nalevo, zneškodněte nepřátele, vyskočte do prvního patra a zničte kanóny na zdi. Zde aktivujte další panel, kterým si vypnete lasery dole. Projděte tudy k nepřátelům a po jejich likvidaci se pomocí výtahu dostanete k dalšímu panelu. Aktivujte konzoli u vypnutých laserů a zmasakrujte další vojáky. Aktivujte kulaté tlačítko, chodbou projděte přes nepřátele až k dalšímu tlačítku, po jehož aktivaci se dostanete do haly plné vojáků. Neztrácejte s nimi čas a aktivujte dvě tlačítka po obou stranách. Přes můstek dojděte do centra, kde aktivujte konzoli a přeběhněte po můstku, který vyjel. Dojdete ke generátoru, jímž otočte a vraťte se zpět k výtahu v centru. Projděte chodbou na konec mise.

Mise 12. - Finding Mr. Incredible
Vydejte se pralesem a přes větev se přehoupněte na druhou stranu. Až budete v komplexu, projděte chodbou s vojáky do řídící místnosti. Aktivujte tlačítko a přes vypnuté lasery a nepřátele projděte do další řídící místnosti. Stejný postup zopakujte ještě dvakrát, až se vám otevřou dveře do hlavní řídící místnosti. Než tam dojdete, musíte vyřídit několik vojáků se štíty - využijte čtvrtého vzadu k vymydlení nepřátel. Poté aktivujte tlačítko v hlavní místnosti, pomocí jeřábu se dostanete na plošinky a postupně aktivujte další čtyři tlačítka. Pokračujte dveřmi, jež se otevřely. V hale aktivujte tři panely na každé plošině, až se dostanete k tomu poslednímu. Poté aktivujte panel uprostřed a zlikvidujte další nepřátele. Ve vyšším patře musíte aktivovat

další dvě tlačítka a pomocí otáčivého ramene se dostanete na další plošinu. Stejným postupem se dostanete až nahoru a pokračujte chodbami až ke dveřím řídící místnosti. Aktivujte panel, zneškodněte nepřátele a jděte do řídící místnosti v druhém rameni chodby. Opět aktivujte tlačítko a projděte dveřmi uprostřed.

Mise 13. - 100 Mile Dash

V této misi musíte proběhnout džunglí a jeskyněmi a vyhýbat se překážkám, propastím a střelám nepřátel.

Mise 14. - Violet's Crossing

Stealth mise v džungli - v neviditelném módu projděte kolem vojáků. Dávejte pozor, kam šlapete - i sebemenší zvuk vás prozradí, a proto se držte dále od vojáků a rostlin. Také buďte trpěliví, nejdůležitější je načasování.

Mise 15. - Incredi-Ball

Začínáte v balónu. Musíte se dostat přes lasery, které vypnete tak, že najedete do generátoru a zneškodníte ho. Používejte rampy, abyste se dostali ke generátorům, které jsou na výstupcích skal. Až se dostanete do oblasti s jezírkem, zneškodněte dva generátory u brány a pokračujte tunelem přes lasery až k pevnosti. Zde musíte vyřadit z provozu další 4 generátory umístěné na zdech a poté zničte další 4 generátory v rozích pevnosti. Poté zneškodněte generátor na pevnosti a pokračujte po můstku z pevnosti až k dráze. Až přijede vlak, vydejte se do protisměru a v tunelu zatočte doprava. Odtud pokračujte po mostu kolem děl až k další dráze. Opět vyčkejte na vlak a po dráze se dokutálejte až k plošině s velkým generátorem. Zde zneškodněte všechny protivníky, až generátor vybuchne a otevře vám cestu na konec mise.

Mise 16. - Secret Lava Labs

Vydejte se do vrat označených F4 a pomocí protivníků zneškodněte lasery. Za propastí aktivujte výtah a svezte se s ním dolů. Projděte dveřmi až do slévárny (vymydlete všechny nepřátele), na levé straně se přehoupněte přes trubku a otevřete si dveře na konci. Projděte tunelem přes nepřátele až do řídící místnosti. Aktivujte panel a ve slévárně se pomocí světel dostaňte až k dalšímu tlačítku. Po jeho aktivaci se nechte postupně převézt na 4 železné plošiny, kde zaktivujete 4 panely. Dejte pozor na létající vojáky, jež se objeví po vždy po aktivaci tlačítka. Poté seskočte dolů a po plujících deskách se dostanete do druhé části. Přeskočte přes trubky na plošinu, zlikvidujte všechny nepřátele a pokračujte ke dveřím. Projděte chodbou, přeskákejte lasery a opět zneškodněte protivníky. Poté aktivujte tlačítka na obou stranách místnosti a projděte dveřmi dále na můstek. Přes úchyty nahoře překonejte nástrahy a projděte kolem blesků až k tlačítku, které aktivujte. Přeskákejte přes plošiny až ke dveřím, pokračujte chodbou do hlavní haly, aktivujte tlačítko uprostřed a přeskákejte po otáčivých tyčích v protisměru na plošinu. Projděte dveřmi do řídící místnosti, zlikvidujte protivníky a aktivujte panel. Tím vyřadíte další laser a přeskákejte na poslední plošinu, kde aktivujte tlačítko a nastupte do výtahu.

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Kolečko » Chytačka
Čtvereček » Útok
Trojúhelník » Speciální útok
Křížek » Skok, kotoul
Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Otáčení kamery
L2 » Vycentrování kamery
R1 » Přikrčení, chycení

Mise 17. - Rocket Silo

Vejděte do dveří označených G6, projděte chodbou kolem děl a laserů a projděte dveřmi do místnosti plné nepřátel. Až je všechny zlikvidujte, aktivujte tlačítka u sloupů, vyvezte se až k řídícímu panelu v první patře, kde aktivujte dvě tlačítka. Vraťte se dolů, aktivujte panel u třetího sloupu, nechte se vyvézt a přehoupejte se přes hydraulická ramena nahoře až na plošinu vpravo. Ta vás vyveze ke dveřím, kterými projděte, proskákejte mezi lasery a zlikvidujte děla na stěnách. Pokračujte dalšími dveřmi do haly s létajícími roboty. Sundejte robota, uchopte zbylé torzo a stůjte s ním uprostřed místnosti. Poté zlikvidujte tank, aktivujte panel u výtahu a po mechanických rukách přeskákejte na druhý konec. Projděte chodbou a po cestě likvidujte protivníky a kanóny. Až se ocitnete ve velkém sálu, zlikvidujte nepřátele a aktivujte panel ukrytý mezi bednami. Poté aktivujte malé tlačítko uprostřed a vyjeďte výtahem nahoru. Tam aktivujte další tlačítko a projděte dveřmi. Seskočte dolů, zlikvidujte vše, co po Vás střílí a zneškodněte první tank. Zničte ještě jeden tank, aktivujte tlačítko v místnosti, jež se otevřela a vyjeďte výtahem nahoru. Přes můstky jděte ke dveřím, kterými projděte a pokračujte chodbou kolem laserů a děl, které zničte. Dojděte až do další haly plné nepřátel. Nejprve zničte kanóny, potom rozbijte věž a s její pomocí rozstřílejte vše, co se hýbe. Poté rozbijte tank, aktivujte tlačítko u dveří, které se zpřístupnily. Projděte chodbou až do hlavní haly, kde zlikvidujte nepřátele a otočte čtyřmi generátory (dávejte pozor na rakety). Poté počkejte, až sjede mechanické rameno a s jeho pomocí přeskákejte na tři plošiny, kde zaktivujte tři tlačítka - to prostřední zaktivujte až jako poslední.

Mise 18. - Save the World

Souboj s bossem. Doběhněte k označenému chapadlu a zvedněte ho. Poté házejte kameny do děla, které střílí po dětech. Vždy je třeba ubrat bossovi jeden dílek dříve, než zlikviduje Vaše kolegy. Potom opět zvedněte chapadlo a znovu po něm házejte kameny. Ve třetí fázi na bosse namiřte raketu a vypusťte ji. Poté si už jen vychutnejte závěr hry.

Martin Hrouda

Jak 3

K šílenostem, které vás v téhle hře čekají, by se vám mohl hodit nás podrobný průvodce.

INFO

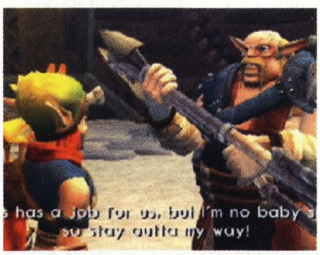
■ **VYDAVATEL:** Sony ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Naughty Dog ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Jak a Dexter jsou zpátky a vypadá to, že se vrátila i jejich stará forma.

1. SPARGUS

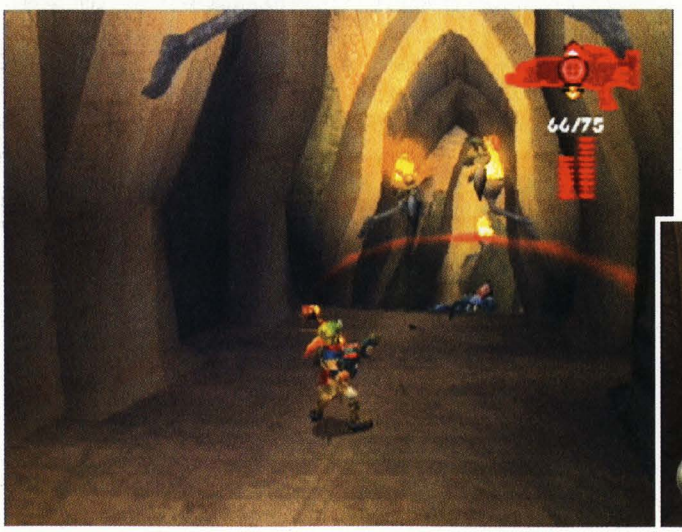
1.1 Complete Arena Training Course

Vaším prvním úkolem bude absolvovat menší překážkovou dráhu, která slouží jako tutorial. Naučíte se totiž používat několik základních pohybů, které se vám budou hodit. Prvních pár krystalů seberete velmi snadno. Stačí používat jednoduchý a dvojitý skok. Pak se ale dostanete k vysoké stěně, na kterou vyskočíte jen pomocí vysokého skoku (skrčte se a vyskočte). Dalším problémem je široká mezera, kterou přeskočíte jen díky dlouhému skoku (skočte z kotoulu). Posledním trikem bude útok ze skoku. Na velké plošince s chatrně vypadající stěnou použijte tento útok na velkou desku v podlaze. Po sesbírání všech krystalů přeskočte na výtah, který vás vyveze před krále.



1.2 Earn 1st War Amulet

Po krátké animaci vás čeká první boj. Budete totiž muset zlikvidovat celkem 20 protivníků, kteří se budou postupně objevovat v malé aréně. Použijte na ně Scatter Gun, který je herní obdobou brokovnice. Pokuste se střílet na protivníky z co nejmenší vzdálenosti, protože je tak zastřelíte jedinou ranou. Jakmile se objeví první náznaky stoupající lávy, tak vyskočte na jednu z vyvýšených plošinek. V průběhu boje by se měl naplnit váš ukazatel Dark Eco. Jako temný Jak pak pobijte zbývající protivníky holýma rukama. Po souboji vyskočte na výtah, který vás podruhé vyveze ke králi.



1.3 Catch Kanga-Rats

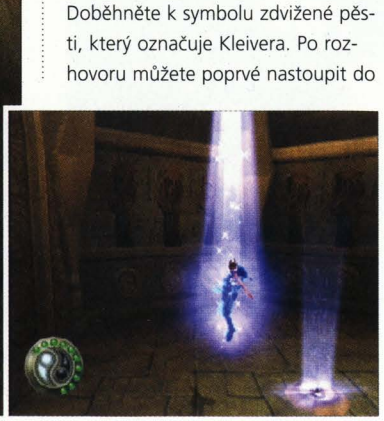
Nyní můžete opustit arénu. Přeskočte na jednu z plošinek, které vidíte po stranách trůnu a pak dojděte chodbou až k chlápkovi jménem Kleiver. Ten vám zadá vám první úkol, při kterém se proběhnete po okolí. Naskočte na malého dráčka u východu z arény a na radaru se vám objeví 6 kanga-rats. Vaším úkolem je všechny ty malé potvory pochytat. Jakmile se k některé z nich přiblížíte, tak jí začněte honit a pokuste se jí sežrat. Není to těžké, protože dosah dráčkových útoků je překvapivě velký.

1.4 Unlock Satellite

Po chycení poslední kanga-rat se na vašem radaru objeví nový symbol. Jakmile k němu doběhnete, tak se aktivuje rozhovor s mnichem jménem Seem. Po rozhovoru vás čeká akční minihra, ve které budete muset postupně likvidovat symboly přilétávající ze stran obrazovky. Ničte je ve chvíli, kdy se alespoň dotýkají pohybujících se kruhů. Své útoky načasujte podle směru, kterým se kruhy pohybují. Ne vždy totiž musíte zničit symboly v pořadí, v jakém se objeví na obrazovce.

1.5 Learn to Drive a Vehicle

Doběhněte k symbolu zdvižené pěsti, který označuje Kleivera. Po rozhovoru můžete poprvé nastoupit do Tough Puppy, což je nejpomalejší a nejhorší terénní vozidlo ve hře. Vaším úkolem bude seznámit se s jeho základními funkcemi. Po projetí prvního navigačního bodu budete muset na tom druhém zastavit. Pak se postupně naučíte dívat se za sebe, zatáčet smykem, skákat a skákat na místě (hra vám vždy naznačí, jaká tlačítka máte použít). A doporučujeme vám pečlivě si všechny funkce zapamatovat.



1.6 Beat Kleiver in Desert Race

Před vámi je krátký závod na 3 kola. Základem je sbírat všechny rudé krystaly, které vám umožňují použít turbo (zmáčkněte R2). První krystal leží na trati, ale ty další visí vysoko ve vzduchu. Pokud je chcete sebrat, tak použijte po nájezdu na terénní vlnu skok. Turbo ale používejte jen na široké pláni s vodou (Tough Puppy je totiž dost špatně ovladatelný kus šrotu).

1.7 Race for Artefacts

Po závodě dojeďte zpět do garáže, která je na vašem radaru označená symbolem pneumatiky. Král Damos vám dá za úkol posbírat v poušti všechny artefakty, které odkryla jedna z písečných bouří. Sbírání artefaktů proběhne jako závod s časem, při kterém vás bude obtěžovat skupinka nepřátelských vozidel. Trať je ale naštěstí velmi jednoduchá, takže byste neměli mít větší problémy. Stačí vhodně používat skákání, kterým si například usnadníte překonávání řeky.

1.8 Beat Monks in Leaper Race

Nedaleko garáže na vás čeká Seem, který touží po vašem temném krystalu. Po krátkém rozhovoru bude vaším úkolem vyhrát závod na dráč-

cích. Závod není těžký, protože máte proti ostatním lehkou rychlostní výhodu. Ta je sice vyvážena tím, že vás mohou mniši velmi snadno rozhodit, ale pokud jste dost šikovní, tak se brzy dostanete do vedení (pokud se blíží kontakt s jedním z protivníků, tak se ho pokuste přeskočit) a to už nepustíte. A ještě jedna rada na závěr. Sledujte úhel natočení brány, díky kterému poměrně přesně odhadnete polohu té následující.

1.9 Destroy Metal Head Beasts

Opět navštivte garáž, ve které vám Kleiver po rozhovoru zpřístupní Sand Shark. To je konečně pořádné terénní vozidlo, se kterým si můžete pěkně zařádit. Navíc je vyzbrojeno dvojicí kulometů, takže můžete začít bojovat s protivníky. To je ostatně také vaším dalším cílem. Vašimi protivníky ale nebudou terénní vozidla. Budete totiž muset zničit čtveřici Metal Heads. Jde o potvory podobné dinosaurům, které není jednoduché rozstřílet. Jejich nejúčinnější zbraní je hlava, takže na ně musíte útočit zezadu.

Jakmile se k některému z protivníků přiblížíte, tak se za něj zavěste. Vyhýbejte se jeho bombám (ty naštěstí nejsou příliš účinné) a pokuste se do něj vystřílet co nejvíce nábojů. Jakmile se začne protivník otáčet, tak ho obloukem objeďte (hlavně se za každou cenu vyhněte čelní srážce) a smykem se za něj opět zavěste. Tímto postupem byste měli všechny protivníky velmi rychle vyřídit (posledního musíte zabít nadvakrát). Pak se vraťte zpět do garáže.

1.10 Earn 2nd War Amulet

Výtahem vyjeďte do trůnního sálu krále Davase a během rozhovoru od něj získáte Wave Concussor. Po rozhovoru se vraťte zpět do města a doběhněte do arény, ve které vás čeká druhá bitka. Tu zahájíte tím, že rozbijete trojici beden, které leží uprostřed jedné z velkých plošin. Boj bude tentokrát probíhat na čtveřici velkých plošin a do lávy se bude potápět vždy jedna z nich. Jakmile tedy začne láva vřít, tak přeskočte na nějakou jinou plošinu. Hlavní ale bude opět zlikvidovat stanovený počet protivníků. První skupinku snadno zlikvidujete díky temné síle. Hra vám poradí, jak jí aktivovat a použít (Dark Bomb použijte až ve chvíli, kdy je kolem více protivníků). Dál to pak bude opět na vašich zbraních. Doporučujeme vám nechat na plošinu naskákat co nejvíce protivníků, které pak zlikvidujete jediným použitím Wave Concussoru. Po boji vyjeďte stejně jako minule ke královu trůnu.

1.11 Corral Wild Leapers

Běžte si do garáže promluvit s Kleiverem. Po rozhovoru naskočte do Sand Shark a vyrazte do pustiny. Vaším cílem jsou ruiny, ve kterých najdete ohradu určenou pro ulovené divoké dráčky. Vaším úkolem bude najít a chytit 3 dráčky. Máte je označené na radaru, takže najít jednoho z nich nebude problém. Jakmile se k němu ale přiblížíte, tak se dá na útěk. Pokuste se k němu co nejvíce přiblížit a Daxter na něj přeskočí. Nyní musíte na divokém dráčkovi doběhnout do ohrady, aniž byste do něčeho vrazili (musíte přeskakovat i nízké kaktusy). Až budou v ohradě všechny 3 úlovky, tak vám dá Kleiver za odměnu svůj Dune Hopper. Vyzkoušejte si jeho superskok a v jihovýchodním rohu mapy se vám poprvé objeví červený symbol kláštera.

1.12 Climb Monk Temple Tower

Do kláštera se dostanete, jedině pokud použijete Dune Hopper. Cesta je totiž tvořena malými ostrůvky, mezi kterými jsou bohužel dost široké propasti. Na jejich překonání potřebujete vedle rychlosti také správné načasování skoku. Podržte ⓛ a k okraji propasti dojeďte s nataženým autem. Pak

OVLADANI

CO JE CO

Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Míření/rotace
Křížek » Akce pravačkou/podržení - odhození zbraně
Čtvereček » Akce levačkou/podržení - odhození zbraně
Trojúhelník » Nabíjení
R1 » Střelba pravačkou
R2 » Fyzický útok
L1 » Střelba levačkou/sekundární střelba
L2 » Aktivace „Oka"
Šipky » Volba funkce „Oka"

ⓛ pusťte a vysokým skokem překonejte propast. Nezastavujte se a pokuste se projet trasu až k sopce na plný plyn. Jen tak můžete překonat některé širší propasti.

Až dojedete ke vchodu do kláštera, tak vystupte a proběhněte mezi sloupy. Hra vás automaticky postaví před velký džbán, přes který vyskočíte na přístřešek fungující jako trampolína. Pomocí toho vyskočte na plošinku vpravo. Čeká vás dlouhá cesta na vrchol věže. Kromě normálních plošinek narazíte také na pár prasklých, ze kterých musíte rychle skočit dál. Druhou novinkou jsou tyče, kterých se může Jak chytit. Naučte se odhadnout, v jaké fázi veletoče máte skočit dál (ideální je poměrně dlouhá doba, ve které se Jak drží ve stojce). Nakonec vyskáčete až na velkou plošinu s kluzákem.

1.13 Glide to Volcano

Vaším úkolem je nasměrovat kluzák na modré kruhy, které ho urychlují (ve výjimečných případech můžete jeden kruh minout). Některé kruhy jsou ale neaktivní, tak do nich musíte nejprve střelit. Najít cestu naštěstí není těžké, protože kruhy jsou opět natočené tak, aby vám naznačily směr dalšího letu. Posledním důležitým prvkem jsou modré stoupající proudy, které vám umožní nabrat výšku. Ty nesmíte minout za žádnou cenu, protože byste se k dalšímu kruhu nikdy nedostali. Let končí v sopce, do které vlétnete malým kruhovým otvorem.

1.14 Find Satellite in Volcano

Uvnitř sopky je váš směr postupu jasně dán. Budete totiž muset proběhnout úzkou soutěskou, která je

plná malých škorpiónů (velmi účinný je na ně Scatter Gun). Na konci soutěsky vylezte až na plošinu, na které těsně před vámi uteče červený dráček. Vaším úkolem je chytit ho. Nebude to ale úplně jednoduché, protože ochoz vedoucí nad lávou se pod vámi bude často propadat. Sledujte praskliny, které vám prozradí uvolněné části římsy. Nakonec se probojujte (pro boj na větší vzdálenost vám doporučujeme použít Blaster Mod) a doskáčete až k malému jezírku, u kterého na vás dráček počká.

Naskočte na něj a vyskákejte na další vysokou římsu. Využijte dráčkovu schopnost krátkého letu a přeskočte na vzdálenou římsu vlevo. Dál budete muset přeskakovat po malých sloupech. Po chvilce trápení se dostanete k žebříku, kde musíte dráčka opustit. Čeká vás krátký boj, po kterém se dostanete do velké kruhové části jeskyně. Dojděte ke stromu vpravo a dál budete pokračovat jako Daxter. Vyhněte se všem ohnivým koulím a překonejte dlouhou překážkovou dráhu, na jejímž konci se Daxter automaticky opře o velký kamenný monolit.

Doběhněte pro Jaka a dál pokračujte opět spolu. Doběhněte až do místa, kde před vámi bude ze země tryskat pára. Několika údery na ní posuňte velkou kamennou desku a přes tu pak vyskočte na vysokou skalní římsu. Nyní se budete muset probojovat dlouhým zarostlým kaňonem. Cestou budete muset používat také dlouhý skok, protože některé římsy jsou hodně daleko od sebe.

Na konci kaňonu budete opět pokračovat jako Daxter. Přeskákejte díry v kovovém korytu (nebezpečné jsou hlavně zatáčky, ve kterých musíte Daxterovi ve skoku hodně pomáhat analogem) a pak pokračujte vzhůru po trampolínách. Opět jako Jak použijte trik s kamennou deskou a vyskákejte až na prostranství s několika gejzíry. Posuňte desky na oba krajní gejzíry a pak se na prostřední desce nechte vynést nahoru. Nakonec se musíte probojovat až k lávové řece. Použijte dlouhý skok a skočte na jednu z plošinek v řece. Z té pak přeskočte na žebřík a sledujte animaci, ve které Jak získá neviditelnost (Dark Jak Invisibility).

1.15 Find Oracle in Monk Temple

Seskočte opět na jednu z desek v řece a těsně před lávopádem přeskočte na římsu vlevo. Probojujte se až do jeskyně, kde jste přistáli se svým kluzákem. Běžte k fialově zářící sošce a aktivujte neviditelnost. Díky té můžete projít do portálu, který vás teleportuje zpět do chrámu. Zde najděte další sošku a díky neviditelnosti projděte chodbou ke dveřím, které vedou do hlubin chrámu. Prostřílejte se k podivnému sloupu energie, který vám doplní Dark Eco. Pak pokračujte do kruhové haly, ve které najdete starou známou sošku (běžte od vchodu doleva). Po aktivaci neviditelnosti dojděte do středu haly a útokem ze skoku zamáčkněte tlačítko. Po otevření dveří aktivujte svou temnou sílu a použijte Dark Bomb, která zničí všechny hlavy kolem vás.

Nyní se budete muset probojovat úzkou chodbou do další velké haly (doporučujeme vám použít Scatter Gun). Zde běžte doleva a aktivujte neviditelnost. Díky ní můžete po řadě pohybujících se tyčí přeskákat na druhou stranu haly. Musíte být ale hodně rychlí, protože budete neviditelní po omezenou dobu. Až se po několika řadách tyčí dostanete k východu, tak se prostřílejte do haly s obrovskou sochou. V ní stačí doběhnout do paprsku světla a pak už jen můžete sledovat animaci. Po ní skočte do portálu a vyběhněte ven z chrámu.

1.16 Rescue Wastelanders

Naskočte do Sand Hopper a stejnou cestou doskákejte zpět na pevninu. Až dojedete do města, tak navštivte krále v jeho trůnním sálu. Po rozhovoru s Davasem se vraťte do garáže a naskočte do Sand Shark. Vaším úkolem je totiž najít a zachránit 4 průzkumníky, kteří se potulují pustinou. Záchrana prvních 3 proběhne tak, že ve stanoveném časovém limitu musíte dojet k průzkumníkovi, vzít ho do svého vozidla a nakonec dovézt k transportéru. Při záchraně toho třetího vám doporučujeme využít trosky starých silnic.

Až dojedete k poslednímu průzkumníkovi, tak najdete jen jeho mrtvolu a další temný krystal. Po krátké animaci bude následovat drsný souboj s levitujícím robotem. Nejprve vběhněte pod něj a držte se v kruhu, který vytváří svými paprsky. Pak se robot zavrtá do země (přeskočte tlakovou vlnu) a vy s ním můžete začít bojovat. Přeskakujte jeho dlouhé chapadlo a nepřestávejte do něj střílet (doporučujeme vám použít Blaster Mod). Ve druhém kole bude kruh vytvořený paprsky užší, tlakové vlny a chapadla budou 2. To samé se bude opakovat s nejmenším kruhem, 3 vlnami a 3 chapadly. Po zničení robota rychle nastupte do svého vozidla a v časovém limitu dojeďte zpět do garáže.

1.17 Beat Turret Challenge

Tentokrát na vás Kleiver netradičně čeká u moře. Vaším úkolem totiž bude pokořit jeho nejlepší skóre, které dosáhl s pobřežním dělem. Vylezte po žebříku na vysokou skálu a skočte do dělové věže. Vaším úkolem bude zničit terče o celkové hodnotě 7000 bodů. Zpočátku to bude vypadat jednoduše, protože terčů na vás poletí málo. Jakmile ale překročíte hranici 5000 bodů, tak začnou terče létat ze všech stran a vy budete muset začít sledovat malý radar, který je umístěn mezi hlavněmi (asi nejhorší jsou terče létající ze stran). Naštěstí ale můžete desetkrát minout, takže v nerozhodných situacích střílejte nejprve po těch lépe ohodnocených terčích (pár červených klidně nechte spadnout do moře).

1.18 Defeat Marauders in Arena

Král Davas už na vás čeká v aréně. Doskákejte na plošinku před jeho trůnem a po krátkém rozhovoru můžete sjet do arény. Vaší novou zbraní je Vulcan Fury, což je zbraň s velkou kadencí střelby. Pro boj na úzkých můstcích vám ale doporučujeme spíše klasický Blaster Mod, který je velmi přesný při boji na větší vzdálenost (to je zde asi nejúčinnější taktika). Celkem budete muset zlikvidovat 30 protivníků a pokud kolem vás začne vřít láva, tak se musíte porozhlédnout po jednom ze 4 ostrůvků, které se budou vynořovat na různých místech. Z ostrůvků se ještě pokuste postřílet co nejvíce protivníků na potápějících se můstcích.

1.19 Destroy Eggs in Nest

Po neslavném konci souboje v aréně dostanete od krále rovnou další úkol. Budete muset zničit všechna

vejce ve vzdáleném podzemním hnízdě. Doběhněte do garáže a nastupte do Gila Stomper. Toto vozidlo má pohyblivý kanón, který se automaticky zaměřuje na nejbližší cíl (pokud chcete zničit své pronásledovatele, tak použijte pohled dozadu a střelbu). Dojeďte k hnízdu a dlouhým tunelem sjeďte až do dvojice spojených jeskyní. Zničte všechny hromady vajec a připravte se na fakt, že po zničení poslední z nich budete muset v časovém limitu opustit hnízdo. Času ale budete mít spoustu, takže je zbytečné taktizovat (jako poslední si můžete nechat jedno z hnízd u východu). Až vyjedete zpět do pustiny, tak se tradičně vraťte do garáže.

1.20 Defend Ashelin at Oasis

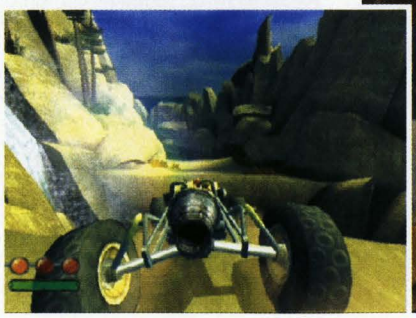
V garáži vám doporučujeme naskočit do Dune Hoper. Po tomto úkolu vás totiž opět čeká krkolomná cesta do chrámu na ostrově. Ale nepředbíhejme. Nyní musíte dojet k oáze, u které na vás čeká Ashelin. V průběhu rozhovoru budete napadeni početnou skupinou nepřátel, které budete muset zlikvidovat (kromě sebe budete muset navíc dávat pozor také na Ashelin). Boj je bohužel dost nepřehledný, takže to nebude nic lehkého. Doporučujeme vám držet si odstup, abyste co nejméně ztráceli přehled. Vaší prioritou by měla být likvidace bojovníků, kteří útočí Ashelin. Rozhodně ale neignorujte vozidla, která bojovníky podporují svými kanóny. Pokud máte problémy se zdravím, tak nezapomeňte používat Light Jak Regeneration.

1.21 Complete Monk Temple Tests

Absolvujte tradiční cestu do chrámu a až vejdete dovnitř, tak použijte mapu. Ta vás dovede do kruhové haly, ve které se vám nově otevřou dveře se symbolem světlé a tmavé strany síly. Probojujte se až do velké haly, která je téměř celá zatopená. Vaším úkolem bude najít a sebrat všechny symboly, které budou postupně aktivovat dveře na druhé straně haly. Po sebrání prvního symbolu naskočte na své prkno, které se nyní naučíte používat. Symboly nad vodou seberete buď díky normálnímu skoku, nebo díky vysokému skoku z dřepu. Pak následují symboly v postranních chodbách. V nich budete muset kromě skákání používat také grindování (až najedete na úzký můstek, tak zmáčkněte ⊡).

Po sebrání všech symbolů (pokud nějaký nemůžete najít, tak použijte mapu) použijte výskok z dřepu a vyskočte k nyní otevřeným dveřím. Doběhněte až k velké soše, která vám předá novou schopnost využívající Light Eco. Je to velmi zajímavý trik nazvaný Light Jak Flash Freeze. Po jeho aktivaci se na chvíli zmrazí čas, takže můžete použít jinak velmi rychle rotující plošinky. Přeskákejte po nich na terasu nalevo od sochy. Následuje dlouhá cesta úzkými chodbami, ve kterých budete muset opět využít své prkno. Čeká vás totiž několik úzkých můstků, které můžete překonat jen díky grindování (to budete muset kombinovat se skoky, při kterých nesmíte zapomenout opět aktivovat grindování).

Nakonec se dostanete do velké haly, ve které narazíte na rychle rotující hřídele s ostny. Doplňte si Light Eco a použijte Light Jak Flash Freeze. Díky tomu se rotace hřídelí zpomalí a vy budete moci přeskákat na druhou stranu (pozor si dávejte hlavně kolem ostnů, které vás snadno srazí do hlubiny pod vámi). To samé budete muset zopakovat ještě dvakrát. Další chodbou doběhnete ke kamennému mostu, který je už od pohledu křehký. Doplňte si Light Eco a opět zmrazte čas. Pak se pokuste skočit co nejdál na most (to je důležitá počáteční výhoda) a doskákat na jeho druhou stranu. Za mostem sjedete výtahem do podzemí, kde už na vás čeká tradiční vznášedlo z druhého dílu.



1.22 Travel Through Catacomb Subrails

Naskočte do vznášedla, ve kterém vás čeká šílená jízda dlouhým kruhovým tunelem. Největší překážkou pro vás asi budou díry, které znamenají váš jistý konec. Naštěstí jsou označeny výstražnou značkou, díky které se můžete dírám včas vyhnout. Dále narazíte na podivné překážky, které jsou rozházené po celém tunelu. Pokud ale budete stále střílet, tak byste měli překážky pokaždé včas zničit. Poslední komplikací jsou přerušení tunelu, která můžete bezpečně překonat jen při jízdě po dně. Nejezděte tedy zbytečně po stěnách, protože tím jen riskujete. Až dorazíte do haly na druhém konci tunelu, tak získáte schopnost Light Jak Shield. Tento štít je velmi praktický a určitě si na něj brzy zvyknete. Nakonec vyjeďte výtahem do opuštěného dolu.

2. ECO MINE

2.1 Explore Eco Mine

Když se podíváte na mapu, tak vypadá důl dost nepřehledně. Naštěstí vás ale nečeká žádné bloudění. Vyskákejte na první velkou plošinu, na které vás čeká krátká animace. Pak pokračujte doprava a střelte do můstku, který si spustíte jediným zásahem. Za můstkem vás čeká menší přestřelka. Ideální zbraní je po většinu času Blaster Mod, kterým můžete likvidovat protivníky z bezpečné vzdálenosti. Pozor si dávejte hlavně na podivné ještěrky, které s oblibou lezou po stěnách.

Dalším novým prvkem jsou nejistě působící výtahy. Jakmile sjedete tím prvním k vytaženému můstku, tak do něj rychle střelte a přeskočte na něj. Výtah se totiž chvilku po dosažení krajní polohy propadne. Nyní tedy víte vše, co budete potřebovat k cestě na místo označené na mapě. Až se k němu přiblížíte, tak se probojujte na kruhový výtah, kterým sjedete hlouběji do podzemí. Zde se po chvilce prostřílíte k další novince. Tou je podivné červené zvíře, které se zastaví před velkým válcem. Několika údery ho strčte do válce a zvíře vám svým pohybem vysune můstek.

Secrets

Nepovinným, ale přesto důležitým aspektem hry je položka Secrets, kterou najdete v základním menu hry. V této položce si totiž můžete nejen vylepšit své zbraně (zvýšíte jejich účinnost, snížíte spotřebu munice atp.), ale také odemknout nová vozidla. A jak to funguje? Ve hře budete velmi vzácně nacházet drahokamy, které vypadají jako červené vejce s podivným vzorem. Občas je najdete na těžko dostupných místech (občas se ale povalují jen tak za sloupem nebo kamenem), ale většinu z nich získáte plněním drobných herních úkolů, které dostanete od hlav ve tvaru Precursora (úkol se aktivujete zaplacením několika zlatých drahokamů, které vypadávají z mrtvých Metal Heads). A právě tyto rudé drahokamy pak slouží jako platidlo v položce Secrets.

Až na toto zvíře narazíte podruhé, tak se připravte na to, že se vás pokusí napadnout. Budete ho tedy muset vymanévrovat tak, abyste ho mohli opět strčit do válce (pokud jste dostatečně šikovní, tak ho můžete údery přemístit na opravdu hodně velkou vzdálenost). V následující části dolu bude vše postaveno na hledání zvířat, která můžete strčit do válce. Vždy nejprve postřílejte všechny protivníky a pak se porozhlédněte po vhodném pohonu. Připravte se také na fakt, že budete muset překonat několik úseků po plošinkách, které se budou pohybovat na podivných mechanismech. Při cestě ke svému cíli nepřehlédněte výklenek, ve kterém najdete chrániče holení. Na konci dolu pak udeřte do páky, na kterou dopadá paprsek světla.

2.2 Escort Bomb Train

Jakmile se vlak s výbušninami přesune na trať, tak se připravte na závod s časem. Vaším úkolem je totiž doprovodit vlak až na konec trati, což je bohužel pěkný kus cesty. Navíc je trať na mnoha místech přerušena zvednutými mosty, které zasunete do správné pozice tím, že zasáhnete červený terč pod mostem. Časový limit vám napovídá, jak dlouho bude vlaku trvat jízda k nejbližšímu zvednutému mostu. Aby toho nebylo málo, cestou vás bude otravovat spousta protivníků. Občas také narazíte na plošinky, které jsou spojené žlutými trubkami. Zde musíte naskočit na své prkno a použít grindování. Až vám vlak prorazí cestu do širokého tunelu, tak doběhněte na kruhový výtah s kusem železnice.

2.3 Defeat Veger's Precursor Robot

Po animaci s Vegerem se na scéně objeví obrovský robot, který na vás vzápětí zaútočí. Nejprve použije vlny vyvolané údery laseru. Jednoduše je přeskočte. Pak přeskočte laser přejíždějící ze strany na stranu a připravte se na boj s mechanickými pavouky. Doporučujeme vám použít Vulcan Fury, kterým je rozstřílíte během pár vteřin. Po souboji se ukliďte na stranu plošinky a počkejte si, až robot vysune 5 kamenných sloupů.

Když vychladnou, tak po nich vyskákejte až na ten nejvyšší (můžete začít u třetího nejnižšího sloupu). Doporučujeme vám skákat vždy těsně po průletu rakety (raketa vás zasáhne spíše ve skoku než na sloupu). Na nejvyšším sloupu pak vytáhněte Blaster Mod a několikrát vystřelte do jednoho z vagónů, které visí nad robotem. Po krátké animaci si budete muset celý postup ještě dvakrát zopakovat. Jediným rozdílem bude větší intenzita robotových útoků a jiné rozložení sloupů.

3. HAVEN CITY

3.1 Reach Port via Sewer

Vyjeďte výtahem na povrch a troskami města se probijte ke svým starým přátelům. Ti vám řeknou, že do části města ovládané lidmi se budete muset probojovat stokou. Prostřílejte se tedy na označené místo, kde najdete dveře vedoucí do stoky. V její první části se musíte jednoduše probojovat do širokého potrubí. V něm naskočte na své prkno, díky kterému se můžete pohybovat po jinak nedosažitelných stěnách potrubí. Žádné bloudění vám nehrozí, takže se určitě rychle dostanete do části stoky, která je zaplavená vodou.

Také zde pro vás bude ideálním dopravním prostředkem prkno. Pokud ale narazíte na místnost plnou protivníků, tak rychle seskočte a všechny je postřílejte. Tím si zpřístupníte další cestu (vysunete mříž nebo zasunete spojovací trubku). V zatopené části stoky budete muset používat grindování a také si dávejte pozor na víry, které vás dokážou nepěkně natočit. Nakonec se dostanete až do široké kruhové šachty, kterou se musíte prostřílet k východu ze stoky.

3.2 Destroy Incoming Blast Bots

Doběhněte do nedalekého baru Naughty Ottsel, ze kterého si Torn udělal své provizorní velitelství. V krátkém rozhovoru od něj dostanete za úkol zlikvidovat trojici velkých robotů, kteří si razí cestu přístavem. Až vyběhnete z baru, tak naskočte na některé ze vznášedel a doleťte k libovolnému robotovi. Seskočte v bezpečné vzdálenosti a pusťte se do robota (pokud jste se věnovali vylepšování nějaké zbraně, tak to teď určitě oceníte). Útoční roboti vydrží docela dost zásahů, takže se budete muset průběžně věnovat také pěšákům. Robot pro vás ale naštěstí neznamená výraznější nebezpečí, pokud se nenecháte zaměřit jeho modrým paprskem.

3.3 Destroy Barrier with Missile

Vaším dalším úkolem bude zničit bariéru, která brání povstalcům v přístupu do města. Stačí dojet k raketometu a Daxter automaticky přeskočí na raketu, která je vzápětí odpálena. Jako Daxter budete muset navádět raketu tak, abyste postupně posbírali všechny výboje označené paprskem světla. V levém dolním rohu obrazovky můžete sledovat, jak se vaše raketa postupně nabíjí. Asi nejméně příjemné jsou výboje, které musíte sebrat na nábřeží. U nich totiž musíte myslet na

fakt, že provedení prudkého výkrutu není nic lehkého (raketa dokáže zatočit o něco prudčeji, když je ve vzduchu). Nakonec musíte raketu nasměrovat na označenou bariéru.

3.4 Destroy Sniper Cannons

Před vámi je třetí úkol, který dostanete od Torna. Vaším cílem bude tentokrát zničit celou baterii děl, která jsou rozmístěna na začátku nepřátelské zóny. Naskočte na nějaké vznášedlo a dojeďte k prvnímu dělu. Až se k dělu přiblížíte, tak vyběhněte na dlouhý můstek, na kterém jsou děla umístěna. U každého z nich najdete několik rudých panelů, které budete muset zamáčknout útokem z výskoku. Až budou všechny panely zelené (na zamáčknutí všech panelů máte omezený čas), tak se ze země vysune kontrolní panel děla, který zničíte jediným zásahem. Po celou dobu vás budou bohužel otravovat malí robotci a samotná děla. Dělům se vyhnete neustálým pobíháním (musíte měnit směr běhu) a robotků se snadno zbavíte střelbou z bezpečné vzdálenosti.

3.5 Beat Gun Course 1

Tentokrát dostanete úkol na střelnici (tu znáte stejně jako bar z druhého dílu). Budete v něm muset prokázat, že se dokážete náležitě bránit a tudíž si zasloužíte novou zbraň jménem Gyro Burster. Vaším cílem je tedy projít střelnici a nasbírat nejméně 10000 bodů. Střelnicí postupujte pěkně pomalu (terče se budou objevovat postupně, tak jim dejte dost času) a rozvážně likvidujte všechny figuríny znázorňující protivníky (všichni jsou červení). A proč rozvážně? Protože za zničení figuríny představující civilistu ztratíte cenné body, které mohou znamenat rozdíl mezi úspěchem a neúspěchem.

3.6 Reach metal Head Area via Sewer

Po získání Gyro Bursteru můžete zase pokračovat v plnění úkolů od Torna. Tím dalším je útok na nepřátelské hnízdo, do kterého se dostanete pouze kanalizací. Naskočte na nějaké vznášedlo a nepřátelskou zónou proleťte až ke

dveřím, které vedou do kanálu. Zde běžte směrem doprava a připravte se na novou překážku, kterou jsou trubky chrlící jedovatý plyn. Počkejte si na správné načasování a pak přeskákejte přes trubky na další plošinku. Dost dlouho se budou střídat jen trubky s plynem a skupinky protivníků.

Prvním zpestřením bude plošinka, na které se kromě protivníků musíte věnovat také přeskakování laserů. Následuje úsek, ve kterém musíte vždy nejprve postřílet všechny protivníky (nejprve létající roboty a pak pavouky) a teprve potom se deaktivuje silové pole. Po druhé jízdě na plošince pokračujte dál průchodem vlevo. Budete muset postřílet všechny krysám podobné protivníky a potom proplavat pod mříží. Opět si zastřílejte a pak zamáčkněte tlačítko v rohu místnosti. Dostanete se do velké haly, ve které budete muset po plošinkách proskákat do středu podivné ohrady. Tam opět zamáčkněte tlačítko a po plošinkách doskákejte k východu z haly. Nyní už zbývá jen probojovat se k východu se stoky.

3.7 Destroy Dark Eco Tanks

Dostáváte se do podivného zeleného údolí, které je zamořeno Metal Heads. Vaším úkolem je zničit všechny kontejnery, ve kterých je uskladněna temná energie. Naskočte na své prkno a po spojovacím vlákně dogrindujte na plošinku pod prvním kontejnerem. Přeskočte na plošinku pod kontejnerem a najděte podivný květ, ze kterého občas uniká pára. Skočte do proudu páry a ten vás vynese ke kontejneru, který zničíte jediným úderem. K dalšímu kontejneru dogrindujte po spojovacích vláknech (přeskakujte části vlákna, které srší temnou energií). Kromě vláken budete muset použít také květy, jejichž pára vás dokáže dopravit na neuvěřitelnou vzdálenost.

Způsob vaše pohybu údolím se bude několikrát měnit. Hra vám ale naštěstí vždy naznačí, co máte dělat. Stačí totiž po zničení kontejneru použít květ, který byl umístěn přímo u něj. Kromě grindování po vláknech vás čeká například pobíhání po okraji údolí (musíte najít květ, který vás vyhodí k nejbližšímu kontejneru). Zajímavý je ale také způsob přiblížení k předposlednímu kontejneru. K němu totiž budete muset doskákat po houbách, které rostou v jedovaté bažině. Vše končí zničením kontejneru stojícího u východu z údolí.

3.8 Kill Dark Plants in Forest

Vraťte se do údolí a probojujte se k bráně, která vede do lesa. V něm bude vaším úkolem zničit všechny temné kořeny, které les postupně zamořují. Vaší zbraní bude prkno, které si můžete na několika místech nabít temnou energií. Jakmile je prkno nabité, tak stačí přejet přes kořeny a ty se zatáhnou. Kromě kořenů ale nabité prkno likviduje také otravné protivníky, se kterými byste měli bez temné energie jen samé nepříjemnosti (proto mějte prkno stále nabité). Ale vraťme se ke kořenům. Až zlikvidujete všechny původní kořeny, tak se objeví několik nových. Rostou na hůře dostupných místech, takže možná přijde na řadu i vysoký skok. Po zničení všech kořenů dojeďte na kruhovou plošinku, která se vynořila z jezera. Najdete na ní totiž další část brnění.

3.9 Destroy Eco Grid with Jinx

Až se vrátíte zpět do zeleného údolí, tak naskočte do označeného vznášedla, které najdete nalevo od schodiště. Na jeho palubě už na vás čeká Jinx, který vám pomůže zničit 4 rozvodné skříně temné energie. Dovezte ho k první rozvodné skříni a vyskočte ze vznášedla. Budete totiž muset krýt Jinxe, na kterého začnou okamžitě útočit Metal Heads. Jakmile Jinx naskočí zpět do vznášedla, tak udělejte to samé a pokračujte k druhé rozvodné skříni. To nejhorší vás čeká u poslední rozvodné skříně, která je umístěna hluboko v nepřátelském území. Pozor si dávejte hlavně na velké roboty, kteří mohou Jinxe rozstřílet z dálky.

3.10 Hijack Eco Vehicle

Po splnění předchozího úkolu máte sice na výběr z několika možností, ale my vám vřele doporučujeme tento úkol, protože si tím ušetříte dost času. Budete muset ukrást dopravní vznášedlo, které je naloženo kontejnery s temnou energií. Jakmile do něj nastoupíte, tak na to šlápněte a nezpomalujte. V patách vám totiž budou rakety, které vás při sebelehčím použití brzdy doženou. Až se vám podaří doletět do přístavu, tak slétněte těsně nad hladinu moře a střelbou postupně aktivujte všechny klamné terče (sledujte při tom časový limit, který vám hra při opakovaných pokusech

prodlouží). Tímto způsobem se zbavíte všech raket kromě jedné. Tu budete muset nalákat na vývěsní štít svého vlastního baru.

3.11 Defend Port from Attack

Nyní si můžete jít promluvit s Tornem, který sedí jako obvykle uvnitř baru. Po krátkém rozhovoru bude následovat akce viděná z dost netradičního pohledu. Vaším úkolem totiž bude postupně odrazit útoky nepřátel na čtyřech různých místech. Munice pro Blaster Mod je neomezená a občas se dostanete i k nějakým silnějším zbraním. Díky tomu se nemusíte ohlížet na nějakou efektivitu a můžete kolem sebe pálit hlava nehlava. Jednoduše se postavte před vchod do baru (mít krytá záda je při plnění tohoto úkolu nejdůležitější pravidlo) a začněte řádit.

Až budete bránit skupinku civilistů na nábřeží (jde o třetí bitku), tak si prožijete asi nejkrušnější chvíle. Žádný z civilistů totiž nesmí zemřít a vy jste díky tomu připraveni o možnost manévrovat (musíte stále držet pozici ve středu obrazovky). V poslední bitce budou vašimi hlavními protivníky velcí útoční roboti, kteří ale naštěstí nejsou příliš nebezpeční. Stačí sledovat barvu jejich zaměřovacího laseru, který vždy dopředu prozradí jejich útok (jakmile laser zčervená, tak uskočte).

3.12 Beat Gun Course 2

Tentokrát nebude vaše návštěva střelnice probíhat stejně hladce jako v předchozím případě. Nebudete mít totiž na výběr a celou trasu budete muset absolvovat se Scatter Gun. A hned na začátku vás musíme upozornit na fakt, že bez jejího vylepšení nemáte šanci na úspěch. Zcela stěžejní je totiž zrychlení její kadence, která je v základu velmi špatná (zlepšení kadence stojí 6 krystalů a najdete ho v položce SECRETS). Díky rychlejší palbě stihnete likvidovat i protivníky, kteří jsou krytí štítem. To je novinka, na kterou si bohužel budete muset zvyknout. A ještě jedna rada na závěr. Soustřeďte se na velmi dobře hodnocené bonusové figuríny, které se svou barvou liší od všech ostatních protivníků a mají vždy štít. Odměnou za úspěšné absolvování úkolu je Plasmite RPG.

3.13 Break Barrier with Blast Bot

Ani tento úkol nebude zrovna jednoduchý. Torn od vás potřebuje, abyste se jako útočný robot probojovali až k další bariéře, před kterou zuří bitva povstalců s roboty. Hned při prvním pokusu zjistíte, že útočný robot je sice mocná zbraň, ale je dost pomalý a díky tomu také zranitelný. Máte tedy jedinou možnost, jak se probojovat až k bariéře. Musíte postupovat nekompromisně a nesmíte se ohlížet na žádné lokální šarvátky. Starejte se jen o to, co se děje před vámi. Vašimi hlavními protivníky budou další útoční roboti, ke kterým se musíte co nejrychleji přiblížit. Jen díky své přímočarosti je můžete zničit, aniž by vás protivníci příliš poškodili (nepřátelským útočným robotům chvíli trvá, než na vás začnou střílet). Až dorazíte k bariéře, tak jí robot automaticky zničí.

4. SPARGUS II

4.1 Race for more Artefacts

Je na čase vrátit se do pouště. Sice můžete pokračovat v plnění úkolů v Haven City, ale tím svůj návrat jen oddálíte. Doleťte k modrému transportnímu vznášedlu, která na vás čeká v přístavu. To vás dopraví před brány města Spargus. Doběhněte do garáže, kde už je pro vás připraven Sand Shark. V něm budete muset absolvovat dost krkolomnou jízdu, při které je vaším úkolem posbírat hromadu artefaktů. Časové limity se bohužel nekumulují, takže budete muset stále spěchat a dávat si pozor na dotěrné protivníky (hlavně se vyhněte čelním střetům). Při sbírán artefaktů budete muset nevyhnutelně využít zbytky zničených mostů, které vám poslouží jako skokanské můstky. Hlavně se ale soustřeďte na cestu zpět do města, protože poslední časový limit je dost nepříjemný a vy si nemůžete dovolit ani jednu srážku.

4.2 Defend Spargus' Front Gate

Běžte si do trůnního sálu promluvit s králem Davasem. Během rozhovoru od něj dostanete za úkol odrazit útok, který proti městu vedou kočovníci z pouště. Doběhněte do garáže a vyberte si nejvhodnější vozidlo pro boj. Nám se například velmi osvědčil Dune Hoper, který je vyzbrojen raketometem (navíc ho budete potřebovat při plnění navazujícího úkolu). Venku se věnujte jen velkým útočným vozidlům, která jsou vyzbrojeny katapulty. Likvidujte je co nejrychleji, protože brána moc zásahů nevydrží (sledujte její poškození v levém horním rohu obrazovky).

4.3 Take Out Marauder Stronghold

Po souboji před branou města se vám na mapě objeví pevnost kočovníků. Dojeďte k jejímu dlouhému mostu, který je na několika místech přerušen. Použijte superskoky svého Dune Hoperu a doskákejte až k pevnosti. Uvnitř vás čeká bitka, ve které budete muset zlikvidovat 60 protivníků. Naštěstí nejsou příliš schopní, takže budete mít problémy spíše s projektily z katapultů. Proti těm vám ale pomůže neustálý pohyb, protože katapulty se zaměřují velmi pomalu.

Až pobijete stanovený počet protivníků, tak vás čeká honička v poušti. V časovém limitu budete muset zničit 3 prchající protivníky. Doporučujeme vám vhodně načasovat použití boostu, který vám zde hodně pomůže. Při stíhání posledního protivníka se naštěstí nemusíte na žádný časový limit ohlížet. Jednoduše ho nesmíte nechat ujet moc daleko (nepokoušejte se mu proto příliš nadjíždět, protože by to hra nemusela pochopit).

4.4 Destroy Metal-pedes in Nest

Po honičce s kočovníky dojeďte ke vchodu do jeskyně, před kterou už na vás čeká Sig. Po krátkém rozhovoru naskočíte do jeho auta a můžete vyrazit na cestu do podzemí. Dojeďte až do první velké jeskyně, ve které na vás čeká první stonožka. Nepřestávejte se pohybovat, protože stonožka se vždy objeví někde poblíž. Pro další stonožku si budete muset dojet do druhé jeskyně. Tento postup opakujte, dokud nedostanete všech 5 stonožek. Po jejich zničení stačí dojet do města.

4.5 Chase Down Metal Head Beasts

V garáži už na vás čeká Kleiver, který vám řekne o cenném artefaktu. Spolu se Sigem hned naskočíte zpět do vozidla, ve kterém vás nyní čeká pro změnu pozice střelce. Nejčastěj-

šími protivníky budou dinosauři, kteří na vás budou střílet koule naplněné temnou energií. Střílejte tedy do protivníků a jakmile na vás zaútočí, tak sestřelte jejich projektil. Podobné je to s obrovskými ptáky, kteří na vás budou střílet rakety (ty můžete také sestřelit). Nakonec se vrátíte zpět k městu, kde musíte zastřelit posledního dinosaura. Pak seberte artefakt ozářený paprskem světla a vznášedlem se vraťte zpět do Haven City.

5. HAVEN CITY II

5.1 Beat Pillar Ring Challenges

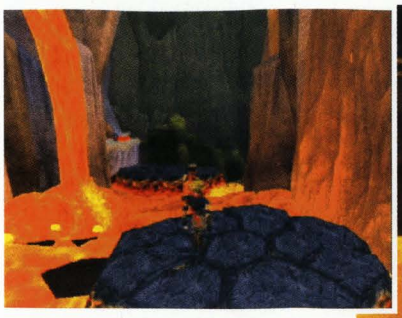
Vaše první kroky by měly vést do lesa, v němž jste při své poslední návštěvě vysunuli několik sloupů z jezera. Nyní se zde postupně vysune 5 kamenných hlav, které vás vyzvou ke krátkým závodům s časem. Doběhněte k první hlavě a udeřte ji do nosu. Pak rychle naskočte na své prkno a v časovém limitu proleťte všechny modré kruhy. Závody budou samozřejmě čím dál tím těžší, takže se můžete připravit na používání vysokých skoků a grindování. Po aktivaci posledního sloupu vyskákejte na nejvyšší sloup uprostřed jezírka.

5.2 Defend HQ from Attack

Nyní je konečně čas vydat se do hlavního velitelského stanu domobrany. Bohužel během vaší návštěvy je hlavní stan napaden protivníky. Nejprve budete čelit jedné podivné krychli, která bude průběžně všude kolem vysazovat protivníky a navíc bude střílet celé svazky raket. Jediným citlivým bodem krychle jsou její 4 motory. Pokud se chcete protivníků rychle zbavit, tak použijte Peace Maker. Tato energetická zbraň totiž zasáhne všechny 4 motory najednou. Ve druhé vlně budete muset čelit 2 krychlím najednou. Použijte stejný postup a za chvíli máte vítězství v kapse.

5.3 Find Switch in Sewers

Po delší době musíte opět navštívit městskou kanalizaci. Tentokrát bude první část kanálu spíše o vaší schopnosti bojovat než o schopnosti najít nějakou krkolomnou cestu.



Pokud jste se věnovali vylepšování svých zbraní, tak to nyní určitě oceníte. Probojujte se až k prvnímu označenému bodu, u kterého uvidíte červené tlačítko. Dejte si pozor na automatické laserové dělo před tlačítkem, které se aktivuje, jakmile se k němu přiblížíte. Po úderu do tlačítka se připravte na početnou skupinku létajících robotů.

Sklouzněte se do nižší části kanalizace a připravte se na používání svého prkna, na kterém musíte doletět na nějakou plošinku. Kromě protivníků budete muset skákat po různých mechanismech. Stačí ale dobře načasovat všechny skoky a bude to v pohodě. Až se probojujte k mříži nad proudem vody, tak jí podplavte. Stále sledujte mapu a probojujte se ke druhému označenému bodu. Až Jak zatáhne za páku, tak se prostřílejte k výtahu, kterým vyjedete zpět na povrch.

5.4 Find Cypher in Eco Grid

Najděte jeden z nájezdů, po kterém se dostanete na můstek vedoucí nad ulicí. Po něm pak dojeďte ke staré rozvodně energie. Po rozhovoru s Vinem vás čeká minihra, ve které musíte jako virtuální Daxter vysbírat všechny kuličky. Pohybujete se jen v kruhu a můžete měnit dráhy. Pokuste se pohybovat co nejdále od ochranného programu, který se pohybuje v protisměru. Nejdůležitější je ale včas odlovit program, který klade nové kuličky. Čím rychleji ho zničíte, tím rychleji splníte svůj úkol (můžete si ho nadběhnout přes střed bludiště).

5.5 Destroy War Factory Defences

Po návštěvě velitelského stanu objeďte budovu a v hangáru nastupte do bojového vznášedla. V něm vzlétnete k létající továrně na roboty. Vaším prvním úkolem bude zničit všechny žluté generátory, které vypadají jako květy. Jsou rozmístěny ve skupinkách po 4 a na zničení celé takové skupinky stačí jediná dobře mířená bomba (ty se vám postupně doplňují). Ve druhé fázi se žluté generátory objeví na hůře dostupných místech. Nakonec pak budete muset zničit 4 obranné věže, kterým stačí jediný zásah bomby.

5.6 Explore War Factory

Továrna je poměrně rozlehlá a asi vás nepřekvapí, že v ní půjde hlavně o boj. Je totiž plná robotů a dokonce zde narazíte na místa, kde se budou objevovat stále noví roboti (jde o ty červené kopule, ze kterých vylétává jeden robot za druhým). Probojujte se až do místa, které vypadá jako slepé zakončení. Vpravo je ale výklenek, ve kterém můžete útokem z výskoku prorazit podlahu. Prostřílejte se na okraj propasti, kterou musíte překonat po pohyblivých plošinkách. Jsou dost rychlé, takže na ně vždy skákejte ve chvíli, kdy se pohybují směrem k vám.

Dalším zajímavým prvkem jsou všudypřítomné větráky. Poblíž nich vždy najdete potrubí, kterým se Daxter protáhne na mříž zavěšenou pod stropem. Pak už jen stačí překonat všechny překážky a úderem aktivovat páku ovládající větrák. Nakonec se probojujete až k malému červenému vozidlu. V něm se budete muset probojovat celou budovou až do míst, kde

jste začínali. Vozidlo může naštěstí prorážet mříže, se kterými jste si jako Jak nemohli poradit (musíte se ale dostatečně rozjet). Nakonec se dostanete až k výtahu, kterým vyjedete k hlavě celé továrny.

5.7 Beat Cyber-Errol Boss

Po krátké úvodní animaci doběhne Errol k jednomu z ovládacích pultů na ochozu v patře. Vyhněte se jeho útokům a pak odrazte několik vln útočících robotů. Bojujte tak dlouho, dokud z otvoru pod Errolem nevyjede podivná krychlová věc. Rozstřílejte jí a pak do ní udeřte. Z podivné věci se vyklube raketa, která zespodu zasáhne Errola. To budete muset zopakovat celkem čtyřikrát. Bohužel Errol začne svými útoky ničit části podlahy, takže si musíte začít dávat pozor, aby podlahou nepropadli. Daleko nejhorší bude poslední fáze souboje, ve které se musíte připravit na temné protivníky, kteří používají ochranné štíty. Šetřete si na ně své nejúčinnější zbraně, jinak nebude mít moc velké šance. Po návštěvě velitelského stanu doleťte ke vznášedlu v přístavu. Je na čase naposledy navštívit Spargus.

6. SPARGUS III

6.1 Rescue Seem at Temple

Doběhněte si do garáže pro Dune Hoper a absolvujte stejnou cestu k chrámu jako obvykle. Až vběhnete do vstupní haly, tak se připravte na souboj se skupinkou temných protivníků. Dál pokračujte vchodem, který byl původně střežen okem. Postřílejte se až do kruhové haly, ve které vás hra na mapě upozorní na dveře vedoucí směrem na jih. Až zlikvidujete všechny protivníky, tak ze sebe udělejte Dark Jak a použijte na dveře jeho speciální útok (podržte L1). Probojujte se do velké haly, ve které vám hra označí jeden z výklenků. Opět použijte útok temnou energií a pokračujte do nově přístupné haly.

Prostřílejte se až ke dveřím na jejím druhém konci. Pak doběhněte až k soše, která vás naučí poslední kouzlo spojené se světlou stranou síly. Je to Light Jak Flight, které vám umožní omezený let. Hned si to můžete vyzkoušet. Budete totiž muset doletět na plošinku, kterou drží socha ve své levé ruce. Mávání křídly rozhodně není o rychlosti. Je to spíše o udržení správného tempa. Další mávnutí načasujte tak, aby byla křídla na konci svého předchozího mávnutí (krátká mávnutí vás nikam nedostanou). Z plošinky pokračujte na terasu, ze které vede chodba do haly s několika sloupy. Po těchto sloupech budete muset doletět až na druhou stranu haly. Zde na vás čeká Seem, který vám předá svůj artefakt.

6.2 Defend Spargus from Attack

Vraťte se do města a rovnou si to namiřte na břeh moře. Budete totiž muset použít pobřežní dělo, které je poslední šancí města na záchranu. Nejprve budete muset odrazit útok několika temných obrů z moře. Slabými místy protivníků jsou kolena a klouby po stranách hlavy (slabá místa jsou označena červenými kruhy, které zároveň slouží jako ukazatel jejich poškození). Nezapomínejte ale také likvidovat koule nabité temnou energií. Ve druhé fázi budete muset zničit 3 temné obry, kteří na vás útočí směrem z vnitrozemí. Mají stejná citlivá místa, ale jejich zbraní jsou o něco nebezpečnější rakety. Po záchraně města se vraťte do Haven City.

7. HAVEN CITY III

7.1 Activate Astro Viewer in Haven Forest

Po návratu do Haven City si to namiřte rovnou do lesa. Ten je opět zamořen a vy ho budete muset nejprve vyčistit. V lese je rozmístěno celkem 9 vysílačů temné energie, které napájejí temné bytosti. Probojujte se k nejbližšímu dělu a použijte ho na zničení 3 vysílačů v dohledu. Pak postřílejte všechny protivníky a pokračujte k dalšímu dělu. Protivníků bude čím dál tím víc a vy je asi nebudete stíhat ničit. U posledního děla vám doporučujeme zapomenout na protivníky okolo vás. Prostě se věnujte jen ničení posledních vysílačů. Teprve po explozi posledního zničte zbývající protivníky a vyskákejte na sloup v jezeře.

7.2 Destroy Dark Ship Shield

Jax se ve své mysli přesune na temnou loď, kde ovládne jednoho z protivníků. Vaším úkolem bude probít se až ke generátoru štítu, který musíte zničit. První dveře si otevřete tím, že pobijete všechny protivníky. Pak se probijte až k podivné kouli, ze které se vyklube bomba. Úderem jí hoďte na zavřené dveře, které si tak násilím otevřete. Proběhněte tunelem s lasery a další bombu použijte na zničení podivného stroje uprostřed místnosti.

Až se dostanete do kruhové haly, tak použijte bomby na ničení dalších světlých strojů, ze kterých se stanou po explozi plošinky. Doskákejte až na kruhový ochoz, kde musíte použít velkou bednu jako stupínek (musíte si jí přenést k vyvýšené plošince s bombou). Až se dostanete do poslední místnosti, tak házejte bomby na generátor tak dlouho, dokud neexploduje.

7.3 Blow Open Tower Door

Vraťte se do sídla velení, kde dostanete nový úkol. Budete muset krýt Torna, který řídí nákladní vznášedlo plné výbušnin. Jako střelec se musíte soustředit na všechny cíle označené červeným kruhem (kromě Torna budou útočit i na vás, ale váš ukazatel poškození je mnohem delší). Kromě klasických protivníků se budete muset soustředit také na svazky raket, které občas na Torna protivníci vystřelí. Jejich zvuk je dost typický, takže jakmile je uslyšíte, můžete se rovnou zaměřit na prostor za Tornem. Po otočce nad přístavem už vám zbývá jen probojovat se až na konec zeleného údolí.

7.4 Destroy Metal Head Tower

Po zničení vstupních dveří můžete vejít do temné věže. Připravte se na souboj s početnými skupinkami temných pavouků, kteří jsou velmi otravní. Postup je navíc několikrát podmíněn likvidací všech protivníků, takže věží nemůžete jen tak proběhnout. Po chvilce narazíte na první temné bojovníky, proti kterým je daleko nejúčinnější zbraní Peace Maker (ten je zničí i ve chvíli, kdy jsou obklopeni svým štítem). Probojujte se až na okraj široké propasti, kterou můžete překonat jen díky světlé straně síly. Použijte

křídla a přeleťte na druhou stranu. Dostáváte se do věže, ve které se budete muset probojovat až na nejvyšší plošinku.

7.5 Reach Catacombs via Palace Ruins

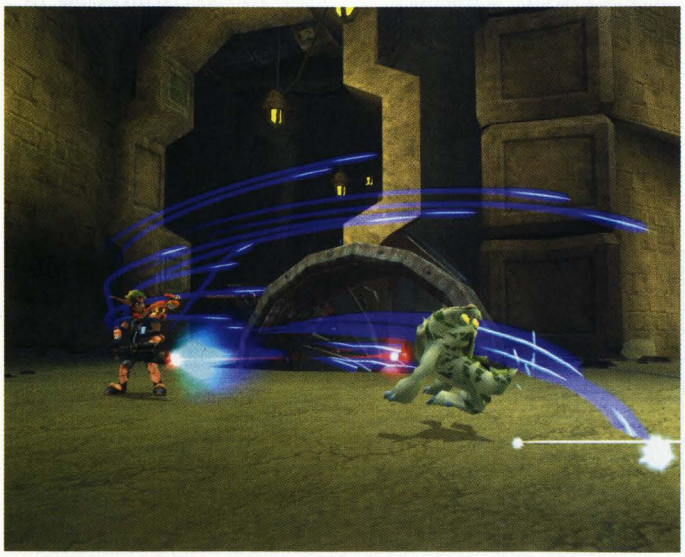
Po zničení temné věže se budete muset probojovat ven z hangáru. Najděte si nějaké vznášedlo a doleťte ke stanu, ve kterém na vás čeká Onin. Po rozhovoru s ní doleťte na další označené místo. Před velkou hromadou trosek seskočte ze svého vznášedla a použijte prkno. Jen na něm totiž můžete po tyči dogrindovat k průchodu troskami, které přehradily celou ulici. Po animaci s talismanem se dejte do boje. Prostřílejte se až k první temné bráně, kterou můžete prorazit jen jako Dark Jak.

Pokračujte dál a probojujte se až k dvojici zdrojů světlé energie. Odtud byste měli pokračovat směrem doleva, ale mezera je příliš široká. Budete tedy muset použít létání. Další přelet vás čeká u dalšího zdroje světlé energie. Ve druhé polovině úrovně vás kromě dalších Metal Heads čeká také dost nepříjemné přeskakování. Dávejte si hlavně pozor na malé betonové plošinky, které se pod vámi budou propadat. Často na ně budete muset skočit pomocí dlouhého skoku, protože jen tak můžete zase rychle skočit dál. Několik plošinek je také spojených tyčemi, po kterých budete muset přegrindovat na svém prkně.

7.6 Break Through Ruins

V této úrovni si zajezdíte v Damosově terénním vozidle. Vaším úkolem totiž bude prorazit si cestu až ke vchodu do katakomb, který najdete na druhé straně ruin. Narazíte při tom na 3 základní překážky. Tou první jsou kované brány, které si musíte prorazit dostatečnou rychlostí. Druhou překážkou jsou kovové mosty, které si srazíte nárazem vozidla. Tou poslední jsou silová pole, která deaktivujete zničením generátorů (v drtivé většině jde o 1 nebo 2 generátory).

Při svém postupu si ale musíte dávat také pozor na protivníky. Tím hlavním je těžká artilerie, jejímž projektilům se vyhnete kličkováním a změnami rychlosti. Ostatních protivníků si ani nemusíte všímat. Nakonec se probojujte až na velké prostranství, na kterém se musíte po zničení prvního generátoru prokličkovat údolím až ke kované bráně, za kterou najdete cestu na vyvýšenou terasu. Nakonec pak musíte srazit 3 mosty, po kterých se dostanete ke zbývajícím generátorům.



7.7 Reach Precursor Core

Tato krátká úroveň vám bude určitě povědomá. Jednu podobnou už jste totiž absolvovali. Také tentokrát je v ní vaším jediným úkolem dostat se na druhý konec dlouhého potrubí, které je plné nástrah. Dejte si pozor na díry a vyhněte se nepříjemným rotujícím výbojů. Pokud se blížíte ke kuželům, tak je raději zničte. Pokud se jim budete vyhýbat, hrozí vám větší nebezpečí než při přímém letu.

7.8 Destroy Dark Ship

Nyní se budete muset během 5 minut dostat do haly, ve které se chystá Errol aktivovat obsah lodi. Zpočátku půjde hlavně o boj, protože dveře se vám otevřou až ve chvíli, kdy zabijete všechny temné protivníky. Dalšími překážkami budou rotující plošinky a tyče, které se zasunují do stěny. Pokud ale vždy nejprve zlikvidujete všechny protivníky, tak byste neměli mít větší problémy. Až se dostanete k prvnímu zdroji světlé energie, tak vás čeká létání. Po malých kruhových plošinkách se budete muset dostat až do protější chodby. Doběhněte do označené haly a po animaci naskočte na své prkno. Na něm se dostanete velmi snadno a rychle na konec rozpadajícího se mostu.

7.9 Destroy Final Boss

Závěrečný souboj hry začíná asi trochu nečekaně v poušti, kde musíte ve svém terénním vozidle rozstřílet všechny temné drahokamy na nohách obrovského robota. Naštěstí je to poměrně jednoduché. Drahokamy na zadních stranách nohou rozstřílíte velmi rychle. Nakonec vám zřejmě zůstanou ty přední, kvůli kterým si budete muset najet trochu před robota, aby jste měli čas zaměřit se na svůj cíl.

Po krátké animaci následuje část, ve které se musíte probojovat na robotovo tělo. Na něm pak celý souboj vrcholí. Nejprve zlikvidujte všechny vlny protivníků, které na vás Errol vyšle. Pak se vyhněte jeho laseru (stačí běhat ze strany na stranu a občas udělat kličku směrem od errola) a čekejte na fázi, ve které bude laser přejíždět ze strany na stranu. Na kraji svého pohybu se odkryje zadní část robotovy hlavy, kterou musíte zasáhnout. Tento postup musíte zopakovat celkem třikrát. V dalších fázích se útoky protivníků spojí s laserem, ale Peace Maker je velmi účinná zbraň, díky které si s protivníky moc starostí dělat nemusíte.

Jakub Holý

Sly 2: Band of Thieves

INFO

■ **VYDAVATEL:** Sony ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Sucker Punch ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Výborná plošinovka, trochu neprávem opomíjená pod tlakem těžkotonážního dua *Jak a Ratchet & Clank*. Věřte nám a dejte jí šanci.

Prvními pěti kapitolami jsme vás provedli v minulém čísle, tentokrát přichází řada na zbylé tři.

V minulém čísle nám skvělý *Sly 2* přišel na poslední chvíli a bohužel jsme ho vzhledem k jeho neobvyklé délce nestihli dohrát celého. A i kdybychom to stihli, asi by se do napěchovaného čísla nevešel. Plníme tedy rest a zde přinášíme návod na 6. až 8. kapitolu této výjimečně podařené hry.

6. He Who Tames the Iron Horse

V kanadské divočině se určitě zorientujete velmi rychle. Jde totiž o poměrně přehledné prostředí, ve kterém určitě nebudete mít problémy s hledáním 30 lahví s nápovědou. Při jejich hledání se seznámíte se všemi novinkami, na které si jednoduše budete muset zvyknout. Velmi důležité jsou například horolezecké skoby. Jakmile se jedné z nich chytíte, tak se levým analogem natáhněte proti směru, kterým chcete pokračovat. Jakmile pak použijete skok, tak je Sly vystřelen jako z praku. Další nepříjemnou novinkou jsou medvědi, se kterými si není radno zahrávat. Radši se jim obloukem vyhýbejte (v jeskyni s medvědem ale najdete několik lahví s nápovědou). Až budete mít všech 30 lahví, tak přeběhněte po kolejích k horské chatě nad pobřežím. Uvnitř najdete kromě hromady protivníků také trezor, ve kterém je ukryt Music Box (jde vlastně o vylepšený budík).

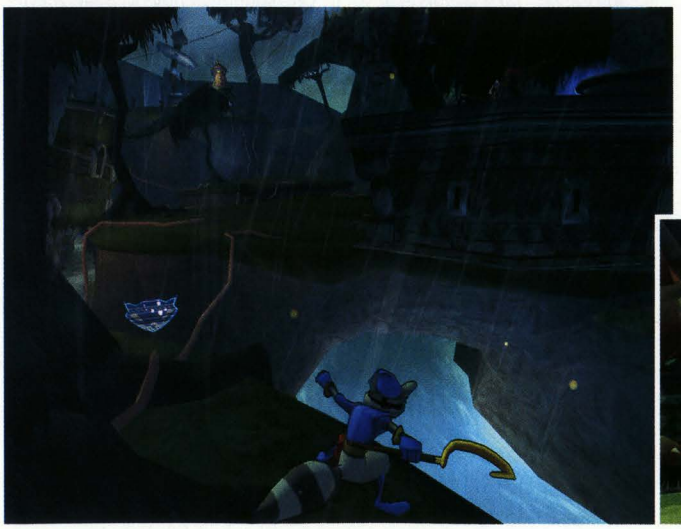
6.1 Cabin Crimes

Tento úkol začíná na kameni uprostřed horské bystřiny. Krátká úvodní animace vás upozorní na horskou chatu, která stojí na skále přímo před vámi. Použijte horolezecké skoby a vyskákejte po nich k chatě. Až vejdete dovnitř, tak bude vaším prvním úkolem vyfotit 3 plány železnice, které visí na stěnách. Nejprve vyfoťte rovnou od dveří plán visící nad krbem. Pak se propližte k bednám nalevo od krbu a vyskákejte po nich na trám pod stropem. Z něj pak můžete vyfotit zbývající plány visící nade dveřmi. Po získání všech fotografií přeskočte na krb a seberte plánek, který je schován ve vycpané rybě.

Nyní vyběhněte ven z chaty a porozhlédněte se kolem. V okolí najdete další dvě horské chaty, které budete muset navštívit. Uvnitř každé z nich vyskákejte na krb a získejte zbývající plánky, které jsou schované ve vycpaných rybách. Na závěr se budete muset dostat k satelitu, který je umístěn na nejvyšší hoře (tu prostě nemůžete přehlédnout). Doběhněte až kousek pod její vrchol a nahoru vyskákejte po malých skalních římsách. Při tom budete muset opět využít horolezecké skoby. Nakonec použijte ovládací panel satelitu.

6.2 A Friend in Need

Druhý úkol začíná u horské chaty na pobřeží. Krátká animace vás upozorní na Carmelitu Fox, kterou budete muset sledovat. Naštěstí je všude kolem dost stromků a jiných překážek, za kterými se můžete při jejím sledován ukrýt. Hlavním problémem tedy budou protivníci, kteří by vás mohli svým útokem prozradit. Pokuste se tedy cestou preventivně zlikvidovat všechny protivníky, kteří by vás mohli napadnout. Až vás Carmelita dovede ke svému provizornímu vězení, tak dostanete další úkol. Budete jí muset postupně ukrást 3 klíče, které si ale bohužel Carmelita velmi pečlivě hlídá. Jakmile jí tedy jeden z klíčů ukradnete, budete jí muset utéct. Kličkujte před jejími střelami a pokuste se utéct za některý z domů na pobřeží. Jakmile přestane blikat váš ukazatel zdraví, tak máte vyhráno. Carmelita vás ztratila a vy můžete pokračovat ve svém úkolu. Po ukradení všech 3 klíčů odemkněte dveře vězení, ve kterém je zavřen chudák Murray.



6.3 Spice in the Sky

Tentokrát si budete muset pro zadání úkolu dojít po úzké římse, na kterou padají rampouchy z horské chaty nad vámi (sledujte, jak se rampouchy postupně tvoří, a přizpůsobte tomu své tempo). Vaším úkolem bude seskočit z letadla mezi balóny, které jsou plné koření. Použijte padák a poletujte od balónu k balónu, dokud nenasbíráte dostatečnou zásobu koření (to vám oznámí Bentley). Jakmile budete mít dost koření, tak začněte sledovat vlaky kroužící pod vámi (nepřestávejte pomocí balónů nabírat výšku). Na konci každého vlaku najdete vagón označený červeným terčem. Seskočte na jeden z nich a Sly na něm pomocí koření vyhodí do vzduchu zamčený poklop. Po efekt-

ní explozi doběhněte zpět k letadlu a pokračujte v plnění úkolu. Do vzduchu totiž musíte postupně vyhodit všechny 3 poklopy.

6.4 Ride the Iron Horse

Na řadu přichází Bentley, který se bude muset nejprve dostat na vrchol malé skály nedaleko pobřeží. Jakmile aktivujte tento úkol, tak se připravte na to, že budete muset přeskočit na jeden z vagónů okolo projíždějícího vlaku. Vaším cílem je samozřejmě dostat se na střechu posledního vagónu, do kterého slezete odemčeným poklopem. Až budete uvnitř, tak se připravte na dlouhou cestu, která končí až na lokomotivě. Cestou narazíte na vagóny plné protivníků a laserových paprsků. Ve vagónech s lasery na podlaze vám doporučujeme použít Hover Pack, který si můžete koupit za 1400 zlaťáků. Pomocí tohoto praktického vynálezu můžete také vylétnout na velkou hromadou beden, za kterými na vás čekají 2 protivníci s baterkami. Až se dostanete na lokomotivu, tak stačí doběhnout ke kotli, na kterém je připevněna jedna Clockwerkova plíce.

6.5 Aerial Assault

A je zde další úkol pro Bentleyho, který se musí opět hned po aktivaci úkolu připravit na přeskok na střechu vlaku. Tentokrát ale nebude vlak projíždět těsně kolem vás, takže musíte zleva oběhnout vysokou horu, kterou vlak ze široka objíždí. Za horou najdete můstek, ze kterého můžete seskočit rovnou na poslední vagón. Jakmile zaujmete pozici na zadní plošině vlaku, tak se připravte na nejdůležitější část úkolu. V ní budete muset pomocí vrtulníku zničit všechny raketomety, kterými je vlak vyzbrojen. Kromě tradičních bomb určených k ničení raketometů je ale nyní vrtulník vyzbrojen také kanónem, který budete potřebovat na likvidaci vzdušných sil nepřítele.

6.6 Bear Cub Kidnapping

V tomto úkolu si poprvé zahrajete jako Murray. Úkol je ale velmi jednoduchý, takže si ho moc neužijete. Vyběhněte na označenou plošinku, ke které se dostanete jedině po kolejích. Po krátké animaci seskočte k chatě, jejíž okolí je plné pastí. Popadněte medvídě spící před chatou a doběhněte s ním do vesnice, ve které musíte svůj náklad hodit do klece s drezínou. Rozhlédněte se kolem a doběhněte k dalšímu označenému bodu. Jde o vstup do jeskyně, ve které spí druhé medvídě. Dejte si pozor na dospělé medvědy a medvídě opět doneste až ke kleci s drezínou. Až do ní medvídě hodíte, tak můžete sledovat, jak matka obou medvíďat zničí klec blokující drezínu.

6.7 Theft on the Rails

A opět je zde úkol, který může zvládnout jedině Sly. Po kolejích doběhněte k horské chatě na pobřeží. Přes bednu se dřevem vyskočte na její přístřešek, ze kterého už se snadno dostanete na střechu. Po aktivaci úkolu rychle doběhněte ke kolejím, po kterých bude projíždět vlak číslo 2. Na jeho poslední vagón se tentokrát budete muset dostat neobvyklým způsobem. Kolem celého vagónu se táhne tyč, které se musíte chytit. Jakmile se jí držíte, tak máte vyhráno. Vylezte po ní na střechu a poklopem slezte do vagónu, ze kterého musíte pokračovat směrem k lokomotivě. Tentokrát vás čekají především vagóny plné strážných s baterkami. Na jejich likvidaci vám doporučujeme použít budík nebo Music Box. Také nezapomeňte rozbíjet sudy, ve kterých můžete objevit nějaké to zdraví. Celý úkol končí ve chvíli, kdy získáte druhou Clockwerkovu plíci.

6.8 Operation: „Choo-Choo"

Před vámi je operace, jejímž cílem je získání poslední Clockwerkovy součástky, která pohání třetí vlak. Závěrečnou operaci zahajte jako Murray, který musí pouze doběhnout k drezíně stojící uprostřed vesnice. Až na drezíně dojedete poslední vlak, tak budete ve hře pokračovat jako Sly. Ten se musí probojovat až k vagónu, na jehož střeše bude napaden ze vzduchu. Na řadu přichází Bentley, který musí Neylu sestřelit pomocí svého vrtulníku.

Pokračujte dál a probojujte se až k vagónu, na jehož levé straně budete muset pomocí horolezecké skoby přeskočit na trubku, která vede na druhou stranu vagónu. Zde musíte při přeskoku na druhou skobu nastavit dostatečně vysoký úhel, protože musíte doskočit opravdu hodně daleko. Pak už je před vámi jen pár dalších soubojů. Jakmile se dostanete na lokomotivu, tak se připravte na druhou přestřelku

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Natočení kamery
Křížek » Skákání
Kolečko » Interakce s okolím
Čtvereček » Základní útok
Trojúhelník » Speciální útok
R1 » Sprint
R2, L1 a L2 » Speciální akce, které můžete tlačítkům libovolně přidělovat
R3 » Dalekohled
L3 » Zobrazení orientačních bodů
SELECT » Přehled speciálních akcí
START » Pauza

s Neylou. Ta tentokrát použije během souboje dost nepříjemný trik. Slétne totiž až těsně nad vlak a vy jí budete muset bombardovat. Pokud se vám jí podaří sestřelit, tak si můžete vychutnat závěrečnou animaci celé kapitoly.

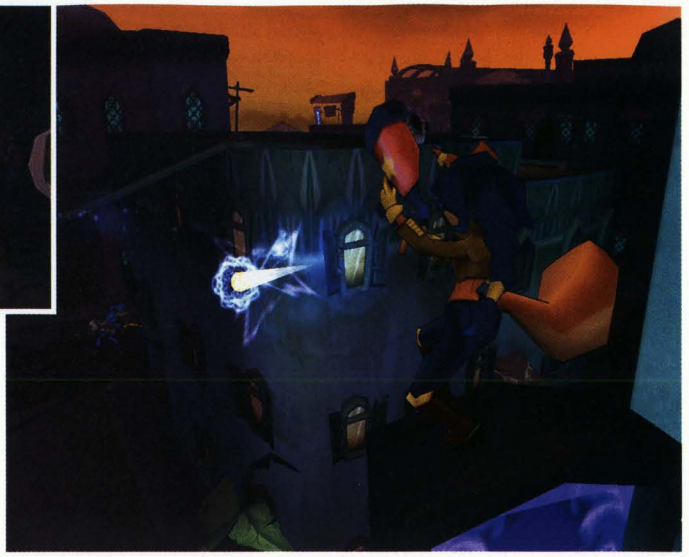
7. Menace in the North, Eh?

Také druhá kanadská kapitola není moc rozsáhlá, takže se můžete bez obav pustit do hledání lahví s nápovědou. Většina je jich tentokrát velmi snadno dostupná, takže stačí pobíhat mezi budovami a nastražit sluch, který lahve odhalí na poměrně velkou vzdálenost. Až vám ale bude zbývat několik posledních lahví, tak půjde skutečně do tuhého. K jedné z nich se dostanete po velkých drápech, které trčí ze skály nad hlavní pilou. Je totiž na střeše Bisonova domu. Další láhev je na hromadě klád, na které nemůžete zdánlivě vyskočit. Opak je ale pravdou. Z nedaleké pily přeskočte na věž s námrazou. Po ledu vylezte až na vrchol věže a z ní sleťte pro láhev na padáku. Poslední záludnou láhev najdete na vrcholu majáku, na který se vyšplháte po ledové stěně. Schopnost lézt po ledových stěnách je v podstatě jediná závažnější novinka této kapitoly.

7.1 Recon the Sawmill

K dosažení začátku tohoto úkolu budete muset využít svou novou schopnost, kterou je šplhání po ledových stěnách. Jakmile vidíte stěnu s kapající vodou, tak na ní jednoduše skočte a pomocí dvojice háků vyšplhejte až na vrchol vysoké skály. Použijte zobrazení navigačních bodů, které vám napoví, kam se musíte vydat dál. Postupně budete muset vyfotografovat celkem 4 objekty. Tím prvním je hlídkující medvěd. Dál budete muset doběhnout na pobřeží a vyfotit jednu z lodí. Jednoduché je také vyfotit Bisonův dům. Trochu těžší je ale dostat se do úhlu, ze kterého můžete vyfotit jednu z mnoha pil. Doporučujeme vás vyskákat na můstek, který vede od této pily. Přeskočte valící se kusy dřeva a rychle pilu vyfoťte.

Nyní se budete muset dostat k majáku, který stojí na ostrůvku nedaleko od břehu. Vedou k němu 2 cesty a je jen na vás, kterou z nich se vydáte. Obě jsou bohužel dost krkolomné a vedou po řadě předmětů, které plavou ve vodě. Až se dostanete k majáku, tak najděte malý otvor, kterým můžete prolézt dovnitř. Zde vyfoťte nejprve káču, která stále krouží po obvodu místnosti. Pak vyfoťte vstupní dveře a nabíječku, která visí pod stropem. Nakonec vyfoťte Jeana Bisona.



7.2 Laser Redirection

Tento úkol vám hra zadá na střeše staré pily. Hned po aktivaci úkolu slezete po žebříku dovnitř a vaším úkolem bude dostat se až k ovládacímu panelu laseru. Ten je samozřejmě na druhé straně budovy, takže vás čeká krkolomné přeskakování a vyhýbaní se laserovým pilám. Ve veliké místnosti uprostřed budovy najdete trezor, ve kterém je schován Lightning Spin. Jde o nový typ velmi účinného útoku, kterým můžete zlikvidovat celou skupinku nepřátel najednou. Dál pokračujte po žebříku kousek od trezoru. Přeskákejte přes síť laserů a z konce plošinky přeskočte na jeřáb, který drží velký špalek. V poslední dlouhé chodbě pak ve vhodnou chvíli přeběhněte po jedné z dvojice pil.

Zneškodněte posledního protivníka a použijte ovládací panel laseru. Po jeho aktivaci prolezte úzkou šachtou zpět k východu a vylezte na střechu, kde to všechno začalo. Nyní budete muset doběhnout na místo, kde končí rudý laser. Pomocí krystalu zalomíte paprsek tak, že ozáří jeden z drápů ve skalní stěně. Doskákejte až na konec drápu a ten se pod vaší tíhou prohne. Pokračujte v odrážení laserového paprsku, dokud nerozmrazíte mamuta a příručku pro dřevorubce.

7.3 Bearcave Bugging

Po zadání tohoto úkolu seskočte ke vstupu do medvědí jeskyně. Uvnitř spí celkem 6 medvědů a každý z nich má v puse jednu vysílačku. Postupně budete muset obejít všechny medvědy a jakmile otevřou pusu, tak jim jejich vysílačku vytáhněte. Při pobíhání po jeskyni si ale dávejte pozor na led, na který nesmíte za žádnou cenu stoupnout. Křupnutí ledu totiž nevyhnutelně probudí všechny medvědy a vy musíte začínat opět u vchodu. Také vám chceme poradit, že od posledního medvěda se vyplatí obejít celou jeskyni. Zdánlivě krátký úsek vedoucí k východu je totiž velmi záludný. Jakmile se dostanete z jeskyně, tak budete muset všech 6 vysílaček rozmístit na označená místa. Asi nejméně příjemné je umisťování vysílačky na Bisonův dům. K němu totiž musíte přeskákat po obrovských drápech čouhajících ze skály.

7.4 RC Combat Club

Na řadu přichází The Murray. Nejprve vyskákejte na skálu, na níž dostanete za úkol doběhnout do budovy, ve které probíhají tajné souboje rádiem ovládaných modelů. Jakmile vběhnete dovnitř, tak se budete muset schovat v sudu nalevo od dveří. Štafetu přebírá Sly, který bude muset nepozorovaně ukrást losí hlavu. Propližte se mezi protivníky a po tyči v protějším rohu vylezte na začátek dlouhé překážkové dráhy. Přeskákejte po všech těch hácích a pilách až na velkou plošinu nad vchodem. Zde prolezte pod řadou stolů až k losí hlavě, kterou Murray vzápětí použije jako převlek.

Následuje souboj modelů, který

naštěstí není příliš těžký. Nejprve musíte posbírat dostatek munice (při tom se nepřibližujte ke svému protivníkovi). Až seberete alespoň 3 nebo 4 náboje, tak zastavte a začněte útočit (dělo natáčíte levým analogem). Jakmile svého protivníka převrátíte, tak do něj vystřílejte veškerou munici. Pak se opět věnujte sbírání munice a až s její dostatečnou zásobou opět zaútočte. Rozhodně se vám nevyplatí útočit s jedním nebo dvěma náboji, protože nemůžete využít bezmocnosti převráceného protivníka.

7.5 Old Grizzle Face

Také tento úkol absolvujete jako Murray. Doběhněte na starou známou skálu, na které dostanete za úkol zničit 4 olejové pumpy. Murray je ale nedokáže rozbít svými pěstmi, takže bude muset použít malou lest. Kolem pily pobíhá starý slepý medvěd, který reaguje jen na rybí pach. Bentley vás bude zásobovat rybami a vy je musíte jako Murray házet na olejové pumpy. Pokud není Grizzle Face od pumpy smrdící rybinou příliš daleko, tak na ní zaútočí a zničí ji jediným úderem své obrovské tlapy.

7.6 Lighthouse Break In

Vyškrábejte se na vrchol budovy, která má tvar baterie. Po aktivaci úkolu použijte padák a slétněte na něm až k majáku, na jehož vrchol musíte vzápětí vylézt. K tomu použijte ledovou stěnu (při cestě nahoru si dávejte pozor na padající rampouchy). Na vrcholu majáku otevřete poklop a vlezte dovnitř. Po krátké animaci se probijte po točitém ochozu až na dno majáku, kde musíte rozbít židli blokující hlavní vchod. Až dovnitř vběhnou Bentley a Murray, tak se vydejte na cestu zpět na vrchol majáku. Vaším úkolem je totiž zatáhnout za páku, kterou najdete u žebříku, po kterém jste slezli dovnitř. Po přetížení kondenzátoru vylezte po hromosvodu na střechu majáku, kde dostanete další úkol.

7.7 Thermal Ride

Po aktivaci úkolu na střeše majáku vás v krátké animaci Bentley upozorní na sloupy dýmu, které můžete využít jako stoupající vzdušné proudy. Vylezte tedy na konec hromosvodu a z něj skočte na padáku směrem k nejbližšímu ohni. V jeho dýmu vystoupejte co nejvýše a pokračujte k dalšímu ohni. Takto se postupně dostanete až na pobřeží, odkud musíte zamířit k malému ostrůvku daleko za majákem. Prokličkujte mezi několika orli a až přistanete, tak vylezte na vrchol špičaté skály. Seberte vejce ležící v hnízdě a po trojici bójí přeskákejte zpět na břeh. Nakonec vejce opatrně doneste do vašeho úkrytu (nesmí vás zasáhnout žádný protivník).

7.8 Boat Hack

Jako Bentley doběhněte na pobřeží, kde vás čekají poslední přípravy před zahájením závěrečné operace. Po aktivaci úkolu seskočte na cestu pod vámi a pak skočte do Murrayovy náruče. Jako Murray musíte Bentleyho přehodit na palubu rybářské lodi, která je zakotvena nedaleko od břehu. Až budete na palubě, tak použijte počítač, který celou loď řídí. Vaším úkolem je jako obvykle najít spínač, který vám umožní proniknout do počítače. Až ho najdete, tak se nezdržujte ničením okolo poletujících zelených protivníků. Ti jsou sice otravní, ale rychlejší je věnovat se pouze střelbě na červené tečky, které vám brání v přístupu k hledanému spínači.

Po ovládnutí řídícího počítače dopluje loď až k majáku. Po jejím zakotvení budete muset vystřelit hák s lanem směrem na budovu, na jejíž střeše už čeká Sly (Sly musí samozřejmě lano zachytit). Stejný postup budete muset opakovat ještě u dvou dalších lodí, ke kterým musíte doběhnout po nábřeží (u té poslední musí Murray hodit Bentleyho na zmrzlého mamuta).

7.9 Operation: Canada Games

Dřevorubecké závody zahájíte jako Bentley. Až tento úkol aktivujete, tak seběhněte k Bisonovi dole u moře. První disciplínou je závod v sekání, který si vezme na starost Murray. Při sekání nesmíte za žádnou cenu minout značku klády, protože potřebujete maximální možné skóre. Pokud se vám to povede, tak budete muset jako Bentley překazit Bisonův výkon. Vaším úkolem je donést až k němu orlí vejce, se kterým bohužel nesmíte skákat. Doběhněte až na konec dlouhé ledové kry a cestou se vyhněte všem orlím náletům (sledujte stíny a kličkujte). Pak v časovém limitu přeběhněte přes několik plovoucích ker až k Bisonovi, kterému strčíte vejce do kalhot.

Druhou disciplínou je lezení o kolmé stěně. Nejprve použijte několik skob a pak pokračujte po ledové stěně. Nad ní použijte skobu uprostřed stěny a opět pokračujte ve skákání. Několik skob bohužel probíjí, takže si musíte skákání dobře načasovat. Pokud se dostanete v časovém limitu až na vrchol skály, tak budete muset jako Murray zasáhnout Bisona třemi háky. Chce to trochu cviku, ale po pár minutách to určitě zvládnete.

Poslední disciplínou je skákání po rotujících kládách. Princip je velmi jednoduchý. Na hladině rotují 3 klády a 2 z nich se náhodně potopí. Vaším úkolem je odhadnout, které 2 klády se zrovna chystají potopit. Ideální je samozřejmě stát na té prostřední a včas přeskočit na kládu, která zůstává na hladině. Chce to trochu štěstí, protože pokud se jako první potopí prostřední kláda, tak máte problém. Po úspěšném absolvování disciplíny musíte jako Sly odlákat všechny 3 porotce do nedaleké jeskyně. Použijte budík, který musíte vždy hodit na kru nejblíže porotci. Takto ho musíte postupně nalákat až do jeskyně, aniž by vás zahlédl. Pokud se vám podaří do

jeskyně nalákat všechny 3 porotce v časovém limitu, tak máte vyhráno.

7.10 Brains over Brawn

Závěrečný souboj kapitoly bude opět originální. Absolvujete ho jako Bentley, jehož jedinou zbraní je vysílačka. Pomocí té můžete ovládat plameny a jeřáby, které budete muset použít jako zbraň. Zapamatujte si pozice všech roštů a klád, na které budete muset Bisona navést. Jakmile bude pod kládou nebo na roštu, tak vydejte příslušný rozkaz (◎ spouští klády a ▣ ovládá plameny). Po chvilce si na vás Bison povolá skupinku pomocníků. Pokuste se je co nejrychleji zlikvidovat a sledujte, jestli z některého z nich nevypadne zdraví. Pokud vám Bison hodí pod nohy dynamit, tak uskočte. Jen tak se dostanete z dosahu exploze dost rychle. Na závěr musíte v časovém limitu doběhnout k označenému domku na pobřeží.

8. Anatomy for Disaster

Poslední kapitola se odehrává na palubě obrovské létající pevnosti. Naštěstí se zde můžete pohybovat jen po úzkých můstcích, takže byste měli bez problémů zaslechnout cinkání všech lahví s nápovědou. K některým z nich ale není jednoduché se dostat. Jedna z nich je například na pravém balónu, pod kterým hoří obrovský oheň. Několik dalších lahví najdete na obrovských motorech, která pohánějí velká plátěná křídla na zádi pevnosti. A nesmíme vás také zapomenout upozornit na lahve, které najdete na spojovacích lanech. Těch je zde spousta a také je na nich dost lahví. Kromě nových druhů protivníků při hledání nápovědy nenarazíte na žádné výraznější novinky.

8.1 Blimp HQ Recon

Před zadáním tohoto úkolu vás čeká dost krkolomná cesta. Budete totiž muset vyšplhat na pravý otáčející se rotor, přes který přeběhnete na gondolu se zavěšeným balónem. Po zadání úkolu vyšplhejte po laně až k zavěšenému balónu a počkejte si na chvíli, kdy je nakloněný nejblíže k vzducholodi. Pak s pomocí padáku přeskočte na křídlo vzducholodi, ze kterého můžete po dlouhé tyči vylézt až ke vstupu do ventilace. Prolezte dovnitř, kde vás čeká trocha fotografování. Nejprve vyfoťte jeden z rotujících induktorů. Pak se otočte a vyfoťte hromadu vajec, které jsou uložené v prosklené místnosti. Kvůli poslední fotografii se bohužel musíte dostat až na příď vzducholodi. Proběhněte tedy nepozorovaně mezi strážemi, před kterými se můžete schovat pod jedním z mnoha stolů. Doběhněte až k prosklené místnosti, od které můžete vyfotit Clockwerkovu hlavu. Nakonec budete muset vyfotit Arpeggia a Neylu, kteří stojí v místnosti za vámi.

Vaším dalším úkolem je ukrást 4 klíče, které u sebe mají strážní s baterkami. Není to lehké, ale pokud vás odhalí, tak ještě není vše ztraceno. Stále se můžete ještě schovat a po chvilce pokračovat ve své práci. Až budete mít všechny 4 klíče, tak vyskočte k hlavnímu ovládacímu panelu. Po jeho použití se budete muset postupně dostat na všechny 4 induktory, které rotují kolem Clockwerka. Přeběhněte na druhou stranu plošiny pod vámi a pomocí trampolíny vyskočte na Clockwerka. Po jeho úchytných lanech můžete vylézt až pod strop, odkud budete muset přeskočit na jednu z plošin. Rychle změňte její polaritu a přeskočte zpět na Clockwerka. Tento postup si čtyřikrát zopakujte a máte to za sebou.

8.2 Sly/Bentley Conspire

Vaším úkolem bude vyřadit první ze čtveřice hlavních motorů. Než se k němu ale dostanete, budete muset získat 5 klíčů. Ty s sebou nocí strážní s baterkami, které najdete po celé létající pevnosti. Až ukradnete všechny potřebné klíče, tak vyskákejte na levou zadní motorovou gondolu. Pomocí ukradených klíčů odemkněte ovládací panel, kterým otevřete vstup do gondoly. Dál pokračujte jako Bentley. Vaším prvním úkolem bude zničit všechny bomby rotující po obvodu kruhové místnosti. Jakmile ovšem do některé z nich střelíte, tak uvidíte červený výboj, který směřuje do protější bomby. Nyní tedy musíte zničit bombu, do které vede výboj. Po zničení poslední bomby proběhněte na druhou stranu a ve druhém patře postupně položte bomby na všechna oranžová světla. Po otevření dveří proběhněte do kontrolní místnosti, ve které motor vypnete.

8.3 Bentley/Murray Team Up

Jako Bentley doběhněte k motorové gondole, na které se aktivuje tento úkol. Po jeho zadání se rozhlédněte a naplánujte si cestu k prvnímu označenému počítači. Až k němu doběhnete, tak vás čeká tradiční přestřelka. Tentokrát budete muset využít fakt, že vaše střely se mohou odrážet od stěn. Díky tomu byste měli celkem snadno proniknout do všech 3 počítačů, které vám hra postupně označí. Až svůj úkol zvládnete, tak přijde na řadu Murray. Ten musí nejprve vyzvednout všechny baterie v místnosti do horní pozice (přerušovaně mačkejte libovolné tlačítko). Mezi tím ale nezapomínejte likvidovat protivníky, kteří se budou v místnosti postupně objevovat. Až budou všechny baterie na svém místě, tak vyskočte o patro výš a na všechny baterie zaútočte ze vzduchu. Po zničení poslední baterie se vám otevřou dveře kontrolní místnosti, ve které vypnete druhý motor.

8.4 Murray/Sly Tag Team

Doběhněte ke gondole naproti té, na které začínal předchozí úkol.

Po zadání úkolu vám hra označí celkem 5 rozvodných skříní, které budete muset zničit. Prostě k nim postupně doběhněte a porozhlédněte se po předmětech, které byste mohli použít jako zbraň. Každá rozvodná skříň potřebuje celkem 3 zásahy a po prvním z nich se můžete připravit na souboj se skupinkou protivníků. Po zničení všech 5 skříněk doběhněte ke dveřím, které vám hra opět ochotně označí. Násilím je otevřete a dál budete pokračovat jako Sly. Ten má za úkol proskákat mezi laserovými paprsky na podlaze až do výklenku na druhé straně místnosti. Vyskákejte do druhého patra, ve kterém vás pro změnu čeká přeskakování po hrotech cirkulárek. Až doskáčete do kontrolní místnosti, tak můžete otevřít trezor, ve kterém je ukryta Shadow Power. Po vykradení trezoru vypněte třetí motor.

8.5 Charged TNT Run

Po zadání tohoto úkolu pozorně sledujte úvodní animaci, ve které vás Bentley upozorní na zásobu soudků s TNT. Skočte do jednoho z nich a pak se rozhlédněte kolem. Hra vám označí 3 rozbušky, které budete muset upevnit na soudek. Uvnitř soudku si moc vyskakovat nemůžete, takže to nebude nic snadného. Rozhodně vám doporučujeme sebrat nejprve 2 rozbušky, které vidíte na nižších plošinkách. Teprve pak se vypravte směrem od přídě k zadním motorovým gondolám. Po sebrání třetí rozbušky přeběhněte na protější motorovou gondolu a přes otáčející se rotor přeběhněte ke svému cíli. Pomocí zdviže se dostanete na střechu, na kterou musíte soudek umístit. Pak stačí vyskočit ze soudku ven a motor to má za sebou.

8.6 Mega-Jump Job

Pro tento úkol vás Bentley vybaví speciálním jetpackem, díky kterému můžete vyskočit opravdu hodně vysoko. Stačí zmáčknout R2 a jetpack vás přímo vystřelí do vzduchu. Vyzkoušejte si to nanečisto a pak se vydejte k jedné z dvojice označených věží, které jsou blíže přídi. Vyskočte na domek pod věží a podívejte se směrem k zádi. Uvidíte stožár s vlajkou, který je o něco výše než střecha, na které stojíte. Vylezte na tento stožár a z něj přeskočte pomocí jetpacku na označenou věž. Pak vyskočte ještě o jedno patro výš a odtud už můžete pomocí megaskoku pokračovat na vrchol věže, kde si musíte stoupnout na nejvyšší výběžek. Po aktivaci věže vám zbývají ještě další 3. Na tu protější se dostanete úplně stejným způsobem a na zadní věže vyskočíte z motorových gondol, které určitě nepřehlédnete.

8.7 Carmelita's Gunner

Předposlední úkol hry aktivujete na střeše vedle vaší skrýše. Z ní Sly přeskočí do vrtulníku, který nepilotuje nikdo jiný než Carmelita Fox. Vaším úkolem je sestřelit Clock-Lu, která vás pronásleduje. Zpočátku na vás bude útočit jen raketami, takže úvod bude poměrně klidný. Rudé rakety jsou o něco méně příjemné, protože potřebují dva zásahy. Nejnebezpečnější je ale útok, před kterým si musí Clock-La nabít své oči. Jakmile tedy kolem její hlavy spatříte podivnou červenou záři, tak do ní nasypte, co se do ní vejde. Poslední zbraní jsou podivné kruhy, které jsou vyplněny elektrickými výboji. Zasáhněte kovovou obruč a výboje začnou sršet směrem ven. Díky tomu kolem vás může kruh prolétnout, aniž by poškodil vrtulník.

8.8 Showdown with Clock-La

Poslední úkol začne ve vzduchu. Vaším úkolem je nejprve přeskákat po letících troskách až na záda Clock-Ly. Jakmile se vám to povede, tak máte prakticky vyhráno. Po křídle přeskákejte až k hlavě a jakmile se na vás hlava natočí, tak do ní začněte bušit. Po zničení levého oka přeskákejte na druhou stranu a stejným způsobem zničte i pravé oko. Po tvrdém přistání přijde řada na Murraye, který musí mezi lasery přeskákat až k hlavě. Otevřete Clock-Le zobák a pak přeskákejte přes lasery také jako Bentley. Nakonec položte nálože k laserům po stranách zobáku a po jejich zničení seberte čip, který má Clock-La v tlamě.

Jakub Holý

Mortal Kombat: Deception

INFO

■ **VYDAVATEL:** EA ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** Midway ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Legendární bojovka se vrací ve skvělé formě - s online podporou a neobvykle propracovaným režimem pro jednoho!

Průvodce režimem pro jednoho hráče, šachová lekce a další užitečné tipy do téhle vynikající bojovky!

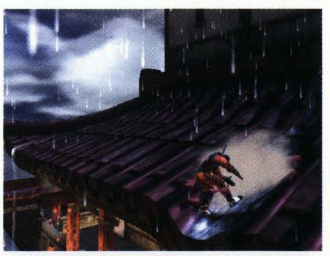
KONQUEST

EARTHREALM

Začínáte hrát za malého chlapce v japonské vesničce a vaším snem je vyhrát známý turnaj zvaný Mortal Kombat. Po skončení úvodního videa projdete krátkým tutoriálem, kde se naučíte několika jednoduchým pohybům a úderům. Běžte za chlapcem Apepem, jenž je osvícen zeleným světlem, a po krátkém rozhovoru ho následujte k mistrovi, který vás naučí pár základních komb a juglů (tj. údery zasazené ve chvíli, kdy je protivník ve vzduchu a nemůže se bránit). Po skončení tutoriálu jděte opět za Apepem a následujte ho k dalšímu mistrovi. Ten vás naučí blokovat a vyhýbat se úderům soupeře. Přes noc se jděte porozhlédnout po městě, sbírejte mince a otevírejte bedny. Další možností je celou noc meditovat (stisknutím ◎). K ránu vyhledejte Apepa a vydejte se s ním k mostu. Zde zjistíte, že vás strážný dále nepustí. Musíte mu totiž donést šunku, kterou získáte u řezníka (v sektoru C-6) mezi sedmou hodinou ranní a osmou večerní. Doneste ji strážnému a pokračujte v lekci na druhé straně rybníčku. Zde se naučíte používat různá bojová umění. Po skončení následujte Apepa do dalšího tréninku, který vás naučí tzv. counter útoky. Ty spočívají v odražení útoku soupeře a následném úderu ve chvíli, kdy je soupeř nejzranitelnější. Poté následujte Apepa do akademie bojových umění. Vejděte dovnitř a pokračujte k zeleně osvíceným dveřím. Vyzkoušejte si kombinování bojových umění a pokračujte k bráně. Opustit město vám však není povoleno, a tak musíte mistrovi prokázat své schopnosti. Vraťte se zpět, shlédněte videosekvenci (rozhovor s Damashi) a dejte mistrovi lekci. Jděte k bráně, po krátkém rozhovoru pokračujte ven z města. Za branou vás opět osloví Damashi a zadá vám úkol - najít 6 důležitých předmětů. Nyní následujte zelenou šipku a dojděte k mistrovu domu. Zde vás čeká další trénink, tentokráte za Bo' Rai Cha. Nakonec ho musíte porazit, načež dostanete od mistra úkol - najít jeho válečný medailon. Pokračujte za zeleným světlem do doků, promluvte si s rybářem na molu a běžte na pláž hledat rybářův klíč. Promluvte si s mužem na pláži. Je nezbytné ho napálit, aby z něho klíč vypadl. Odneste ho zpět rybáři a jděte pro medailon do rybářova domu. Po cestě zpět k vám opět promluví Damashi a doporučí vám nechat si medailon pro sebe (alespoň pro zatím). Dojděte k zelenému světlu. Ocitnete se u úkrytu Lin Kuei, kde promluvte se strážcem. Jste vpuštěni dovnitř a čeká vás trénink se Sub-Zerem. Po zdárném dokončení pokračujte západně za světlem. Až k němu dojdete, jednoduše pokračujte dál západně skrz les až k jeskyni. Zde na vás čeká modrý ninja. Běžte do jeskyně, popadněte první Kamidogu a utíkejte zpět k Lin Kuei. Po cestě s vámi promluví Damashi, a tak se vydejte k portálu, jenž vede do Nexusu. Po shlédnutí videosekvence se vydejte do červeného portálu.

NETTHERREALM

Vydejte se za zeleným světlem a promluvte si s Ashrah. Čeká vás další trénink. Jakmile ho úspěšně dokončíte, otevře se brána vedoucí z města. Nyní máte možnost nasbírat několik mincí a otevřít pár beden. Poté následujte zelené světlo, dostanete za úkol bojovat s Barakou. Po jeho porážce běžte za démonem Ermacem, ten vám dá za úkol najít Soul Stone. Vydejte se k monolitu a pak zpět k Ermacovi. Projděte tréninkem a vydejte se s Ermacem za Ashrah. Poté, co ji zneškodníte, se-



TIPY & TRIKY

V Konquest módu je důležité prohledávat všechny lokace, ve kterých se nacházíte, sbírat mince a otevírat bedny. V těch se nachází buď další mince, nebo klíče. Tyto se vám hodí v Kryptě, kde si můžete odemknout nové postavy do Arcade modu a Puzzle Combatu. Také lze odemknout nové arény, videa, obrázky a hudbu, jež si můžete prohlédnout ve složce Kontent. Také se proběhnete v Netherrealmu a vyhledejte např. muže, jenž postrádá svůj amulet. Pokud mu ho obstaráte, odmění vás větším počtem mincí. Takovýchto úkolů je zde více.

OVLADANI

CO JE CO

Ovládání v Konquest modu

Čtverec » Pěst
Trojúhelník » Inventář
Křížek » Akce
Kolečko » Meditace
L1 » Vycentrování kamery
R1 » Zobrazení mapy
Start » Pauza
Pravý analog » Otáčení kamery
Levý analog » Chůze

Ovládání v boji

Šipka nahoru » Úkrok,skok
Šipka dolu » Úkrok, přikrčení
Šipka doprava » Pohyb doprava
Šipka doleva » Pohyb doleva
Čtverec » Nízký úder
Trojúhelník » Vysoký úder
Křížek » Vysoký kop
Kolečko » Nízký kop
L1 » Změna bojového stylu
R2 » Kryt
Start » Pauza

berte druhý Kamidogu. Vraťte se zpět do města, a poté, co promluvíte s Damashi, vstupte do portálu a položte Kamidogu doprostřed. Poté budete vyzváni na souboj o třech kolech. Jakmile zvítězíte, vstupte do dalšího portálu.

CHAOSREALM

Po uvítacím dialogu jste přinuceni bojovat se strážcem Hotaru. Skrze teleport se přesuňte do druhé části města a pokračujte za světlem. Jděte na hřbitov a bojujte s démonem zvaným Noob. Poté, co si ho podáte, jděte za věž, zadním východem se dejte doprava a dojděte k teleportu. Po přesunu jděte za mužem u brány (Havik) a po rozhovoru obdržíte úkol - zlikvidovat čtyři strážce. Projděte branou k dalšímu teleportu, jděte nahoru a zde si promluvte s mužem. Po krátkém rozhovoru zneškodněte všechny čtyři soupeře (nejprve za Bo' Rai Cha, pak za Sub-Zera, Ashrah a nakonec za Ermaca). Opět pokecejte s mužem na plošině a poté se vraťte k Havikovi, jenž vás naučí svému bojovému umění. Poté, co obdržíte od Havika klíč, vydejte se k teleportu. Až vás přenese, běžte za zeleným světlem k bazénku se třetím Kamidogu. Po videosekvenci se vraťte k portálu a umístěte třetí Kamidogu doprostřed Nexusu. Pokračujte do fialového portálu.

OUTWORLD

Po rozhovoru s Damashi se vydejte přes most za zeleným světlem. U brány na vás čeká Mileena, jež vás naučí svému bojovému umění. Jakmile s ní budete hotovi, můžete vstoupit do tábora za ní. Běžte si promluvit s pánem města, jenž vám řekne o schovaném Kamidogu tohoto světa. Sledujte zelené světlo až do lesa, kde najdete Jade, která už artefakt našla. Zničte ji a s Kamidogu běžte za zeleným světlem. Po cestě s vámi promluví Damashi, vraťte se tedy do portálu a položte artefakt vedle těch ostatních. Otevře se další portál, tentokráte modrý. Vstupte do něj a pokračujte tak do dalšího světa.

ORDERREALM

Vyběhnete ven a promluvte s Damashi. Doběhněte za zeleným světlem, promluvte si s Hotaru a projděte jeho kurzem bojových umění. Poté je vám zadán úkol zneškodnit velitele odboje. Následujte tedy zelené světlo, které vás zavede až k muži jménem Darrius. Vyzvete ho k boji s využitím Hotarova bojového umění. Jakmile je Darrius poražen, vraťte se k Hotarovi, který odsouhlasí pomoc lidem v Outworldu. Jděte k portálu v centru tohoto světa, přesuňte se do Nexusu a jděte dále do fialového portálu, který vede do Outworldu.

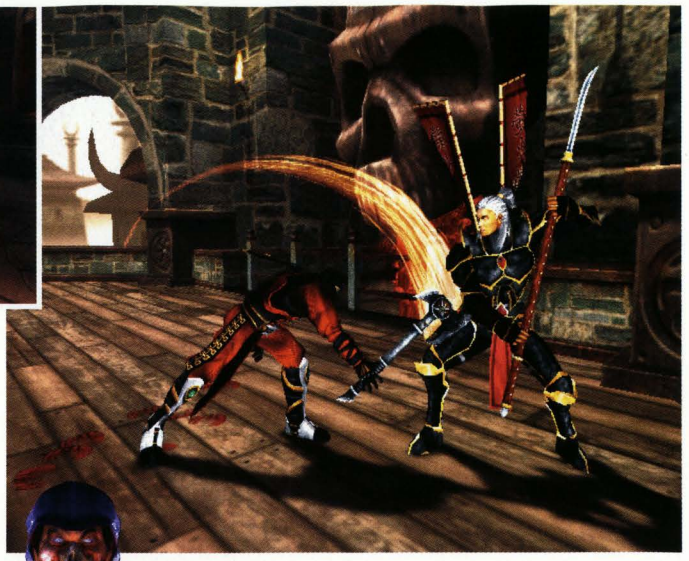
Následujte zelené světlo (přes most) a po setkání s Hotarem se dozvíte, že útok nepřátelských sil je již odražen. Jděte tedy za zeleným světlem, jež vás dovede až k Barakovi. Přemožte ho a naučte se jeho bojové umění. Poté se vraťte zpět k portálu a přesuňte se do Nexusu. Jakmile uděláte pár kroků, osloví vás Damashi a sdělí vám, že se máte přihlásíte do Mortal Kombat turnaje v Earthrealmu. Vstupte tedy do prvního portálu a pokračujte v úkolu.

EARTHREALM

Následujte zelené světlo až ke Kenshimu, slepci, který hledá Shang Tsunga. Odeberte se tedy za Nightwolfem, jenž vás naučí svému bojovému umění. Po skončení tréninku vás zelené světlo dovede až k samotnému Shang Tsungovi. Musíte ho porazit, abyste dokázali, že máte schopnosti potřebné pro účast v turnaji. Poté běžte za Kenshim a pozvěte ho na turnaj - Kenshi vás naučí bojovat jeho vlastním uměním. Poté následujte Kenshiho, ale jste přerušeni rozhovorem s Damashi. Uposlechněte tedy jejího příkazu a vraťte se k portálu čelit Raidenovi. Až s ním budete hotovi, pokračujte skrze portál do Nexusu a dále do červeného portálu.

Popis figur

Král (Leader) - nejvýznamnější jednotka ve hře, může se pohybovat o jedno pole do všech směrů.
Rytíř (Champion) - k dispozici máte dva rytíře (obdoba dámy). Může se pohybovat do všech směrů o libovolný počet polí. Jedna z nejdůležitějších figur ve hře, nejvhodnější pro ofenzivu.
Čaroděj (Sorcerer) - jeho primární vlastností je samozřejmě čarování. Ovládá celkem osm kouzel - čtyři obranné (pouze modrý čaroděj) a čtyři útočné (pouze červený čaroděj). Jakmile využijete všech kouzel (každé lze použít jen jednou), využijte ho jako pěšáka.
Proměněnec (Shifter) - může se pohybovat o pět polí do všech směrů. Má jednu zvláštnost - při souboji s protivníkem jiným než Shifter přebírá jeho podobu, tudíž pokud s ním jdete např. proti Barakovi, budete hrát za Baraku, ať už je Shifter kýmkoli.
Pěšák (Grunt) - základní jednotka, která může o dvě pole do všech směrů. Má velice málo zdraví, ale dá se efektivně využít při obraně krále.



NETTHERREALM

Nyní je třeba vyhledat Scorpiona. Opusťte tedy město hlavní branou a vydejte se za ním. Po delším dialogu vás naučí svému bojovému umění. Jakmile to budete mít za sebou, následujte zelené světlo a zaveďte Scorpiona ke Quan Chi. Přestože to není váš boj, budete muset v roli Scorpiona vymlátit z Quan Chiho duši. Využijte jeho nejlepších komb a úderů - až bude po všem, vydejte se za zeleným světlem.

Až se vrátíte do vesnice, Damashi vás zastaví a promluví k vám. Pokračujte portálem v centru města a v Nexusu pokecejte s Raidenem. Poté se vydejte do fialového portálu.

OUTWORLD

Jděte za zeleným světlem, až doraz ke Kanovi, jenž okamžitě odmění vaše snahy uvězněním. Zelené světlo vás dovede k Li Mei. Po krátkém rozhovoru se dejte do tréninku. Poté sledujte opět zelené světlo a promluvte s Hotarem, který vás vezme do Orderrealmu.

ORDERREALM

Poté, co jste mnoho let vězněni, objevíte se v cele se dvěma strážci. Promluvte s nimi a vyčkejte na příchod Dairoua, který vás osvobodí. Vyjděte z cely ven a pokračujte do chrámu, kde na vás čeká Hotaru. Ten se vás pokusí opět zatknout, ale vy se nenecháte a dáte mu co proto. Jakmile je Hotaru poražen, popadněte Kamidogu ležící za ním a najděte si cestu za zeleným světlem. Po cestě s vámi promluví Damashi a sdělí vám, abyste se odebrali zpět do Nexusu. Položte poslední artefakt na oltář a vejděte do posledního portálu vedoucího do Edenie.

EDENIA

Po uvítacím dialogu s Damashi se dozvíte, že někdo pátrá po posledním Kamidogu a poté, co promluvíte s Kitanou stojící u fontány, zjistíte, že to není nikdo jiný než Shao Kahn. Dostanete za úkol osvobodit královnu Sindel, najděte tedy Tanyu a přemožte ji. Po těžkém boji se dveřmi vydejte za královnou. Promluvte s ní a následujte ji do zahrady. Čeká vás trénink, a nakonec boj, který vám vynese šestý Kamidogu. Po cestě k portálu vás zastaví Damashi a promluví k vám. Dojděte tedy k portálu a přesuňte se do Nexusu. Zde vás vyzve k poslednímu boji Scorpion, musíte se bít po 3 kola. Po velice těžkém souboji shlédněte finální videosekvenci a tím vaše putování končí.

KOMBAT CHESS

Tyto šachy se velmi liší od těch, které znáte. Nejde zde ani tolik o strategii a taktiku, jako o dovednost v boji. Na začátku hry si vyberete, která postava bude v roli krále, dámy, čaroděje, střelce a pěšáka. Máte-li vybráno, čeká vás rozmístění pastí na hracím poli. Tyto pasti okamžitě zabijí nepřátelskou figuru (vyjma krále), pokud na pole s pastí vstoupí. Jakmile máte rozmisťování hotové, partie začíná. Na hracím poli jsou dvě zvláštní pole, tzv. Power cells. Pokud vaše figura stojí na tomto poli, při každém boji dostáváte 25% zdraví navíc. Pokud jde dokonce o figuru hájící Power cell, dostane 100% zdraví na začátku boje. Princip hry je však jednoduchý - střetnou-li se na stejném poli dvě figury, začíná boj, na jaký jste již zvyklí.

Martin Hrouda

Popis kouzel

Obranná kouzla (modrá)

Léčit (Heal) - dodá jakékoli vaší figuře plné zdraví. Užitečné pro udržení vašeho rytíře ve hře.
Přemístit (Teleport) - přesune jakoukoli vaši figuru (vyjma krále a čaroděje) na jakékoli místo na hracím poli (vyjma Power cell a pole obývané králem).
Oživit (Ressurect) - oživí kteréhokoli mrtvého pěšáka, proměněnce či rytíře. Figuru lze umístit nejdále dvě řady od nepřátelské linie.
Ochránit (Protect) - umístí štít na jakékoli pole po 3 kola. Tento štít chrání pole (a figuru) před napadením i nepřátelskými kouzly.

Útočná kouzla (červená)

Zabít (Kill) - zabije jakéhokoli pěšáka či proměněnce ve hře. Je dobré si toto kouzlo schovat na pozdější fázi hry, kdy např. nepřátelský rytíř ohrožuje vašeho krále.
Uvěznit (Imprison) - vyčaruje klec nad jakýmkoli polem na hracím poli a uvězní figuru zde stojící (krále nevyjímaje).
Vyměnit (Exchange) - prohodí pozice jakéhokoli pěšáka, proměněnce či rytíře ve hře. Týká se i nepřátelských polí.
Obětovat (Sacrifice) - zabije jakoukoli vaši figuru ve hře (vyjma krále) za účelem obnovení zdraví jiné figuře.

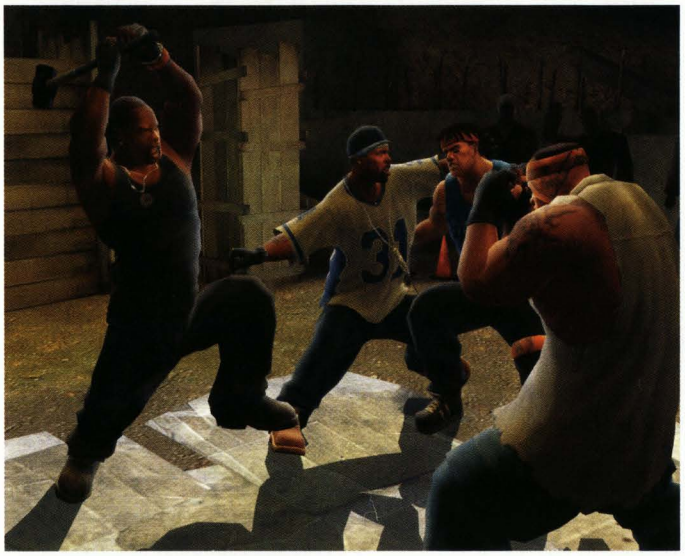
Def Jam: Fight for NY

INFO

■ **VYDAVATEL:** EA ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-4
■ **VÝROBCE:** EA ■ **RECENZE:** PLAY 5 - 74 %

Zajímavá alternativa k bojovkovým hrám, která vychází z konceptu wrestlingových titulů.

Chcete vědět, jaký je to pocit složit agresivního soupeře jedním dobře mířeným kopem?



RADA DO KARIÉRY

Toužíte-li po opravdu dlouhé a úspěšné kariéře, měli byste dávat velký pozor na naše upřímné tipy a rady.

TRÉNINKEM K VÍTĚZSTVÍ

Na konce každého boje nebo turnaje obdržíte body, které můžete utratit v tělocvičně za vylepšení kondice, nové speciální chvaty nebo za výuku nového bojového stylu. V úvodu nejprve vylepšete své bojové vlastnosti, poté se začněte učit novým stylům, abyste mohli lépe oponovat svým soupeřům. Speciální chvaty jsou velmi efektním a také velmi hezkým zpestřením, ale utrácet za ně rovná se plýtvání - v boji vám totiž nijak nepomohou.

SNADNÉ VÝDĚLKY

Při každém souboji ve Story nebo Battle módu obdržíte určitou finanční hotovost, jejíž výše je závislá na předvedených výkonech. Čím více technický bude váš projev v ringu, tím více peněz vyděláte. Následně je můžete utratit v obchodech za tetování, oblečky a doplňkové předměty, kterými uchvátíte bitkám přihlížející diváky.

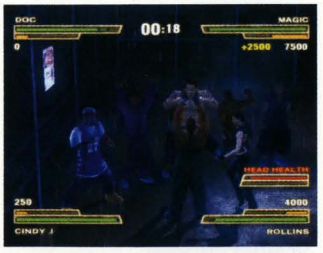
FREE FOR ALL

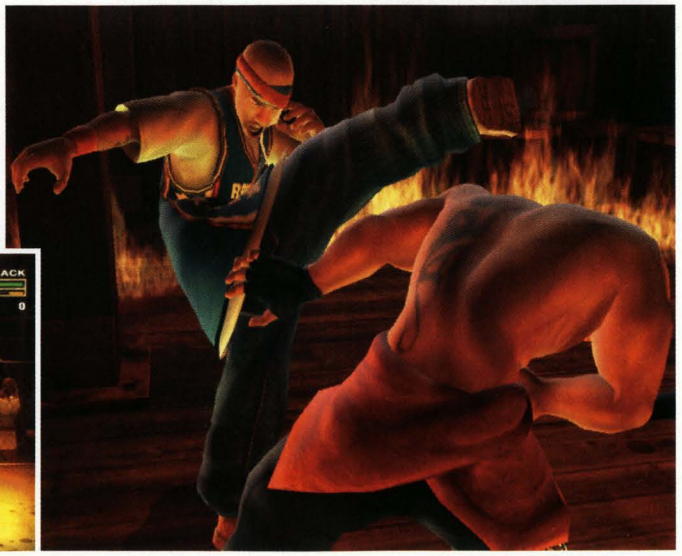
Vaši soupeři budou většinou vcelku snadnými protivníky, i když se mezi nimi najdou profíci, schopní vás smést jako uragán suchou pláňku. Důležité je zachovat rozvahu a nenechat se vyprovokovat již v úvodu machrováním soupeřů, kteří obvykle na počátku bitky provádějí různá silácká gesta. Jakmile na vás některý z protivníků zaútočí, srazte ho k zemi a bleskově se stáhněte zpět. Až některý z oponentů ztratí dostatek energie, zkuste ho z bezpečné vzdálenosti zasáhnout některým silnějším úderem, načež se rychle vraťte do původní pozice, abyste unikli možnému sevření společného útoku oponentů. Pokud byste chtěli útočit příliš brzy, hrozí vám, že se na vás zaměří všichni tři soupeři a vykrýt trojnásobný útok je prakticky nemožné.

TEAM BATTLE

Zkuste se soustředit vždy jen na jednoho soupeře. Sledujte, který ze soupeřů je v dané chvíli nejslabší, zkuste ho zasáhnout těžšími údery a připravte si tak půdu pro možný knockout. Předvídejte reakce okolí a dbejte na to, abyste v případě finálního útoku na oslabeného protivníka nebyli „rušeni" ostatními bojovníky v ringu.

Kromě jiného můžete získat bonusové body, jestliže pomůžete svému partnerovi ve chvíli, kdy to bude potřebovat, a to je další z důvodů, proč byste měli stále sledovat své okolí.





TROFEJE

Tutorial	dokončete tutorial
Raided Territory	vyhrajte nad soupeřem v Red Roomu
50 Wins	vyhrajte 50 zápasů
Speed	vytrénujte si v tělocvičně maximální rychlost
Subway	Match Win vyhrajte turnaj v podzemí
3 Wins in a Row	v režimu Story vyhrajte 3 zápasy po sobě
Free for All	zvítězte ve všech čtyřech „free for all" zápasech
Bling King	utraťte v klenotnictví 200.000,00 $
Single Game Earning	vydělejte si za jeden zápas 10.000,00 $
TWIY	vydělejte 250.000.00 $
Demolition	otevřete dveře Magicova auta jeho hlavou a poté zavřete
Speed King	porazte prvních 10 soupeřů ve Story módu během 30 minut
Perfect Health	vyhrajte zápas bez ztráty zdraví
Lower Strength	vytrénujte si v tělocvičně maximální sílu spodní části těla
Crowd Move	dosáhněte 50 chvatů s pomocí publika
Chop Shop Champion	vyhrajte Chop Shop turnaj
Story Mode	dokončete režim Story
Upper Strength	vytrénujte si v tělocvičně maximální sílu horní části těla
Toughness	vytrénujte si v tělocvičně maximální tuhost
100 Combo	dosáhněte 100 komb ve Story módu
Inferno Match Win	vyhrajte Inferno Match bez dotyku plamenů
Learning Moves	naučte se všechny Blazin' pohyby
Find All Weapons	najděte a použijte všechny dostupné zbraně v režimu Story
50th Blazin'	proveďte 50 Blazin' posměšků
First Special Move	naučte se nový speciální chvat
Hybrid Styles	naučte se druhý bojový styl
Grapple Move	proveďte 25 chytaček v jednom zápase
Window Match Win	vyhrajte Window Match bez doteku skla
Brotherhood	pomozte parťákovi v nouzi
Catfight	vyhrajte Catfight
K.O.	dosáhněte 50 knockoutů ve Story módu
Health	vytrénujte si v tělocvičně maximální zdraví
Bonus Fights	vyhrajte bonusové souboje po dokončení Story módu
No Penalty	zápas ve Story módu bez penalizace
5 Blazin'	proveďte 5 Blazin' posměšků během zápasu ve Story módu
Charisma	vytrénujte si v tělocvičně charisma alespoň na 75%
Win %	dokončete Story přinejmenším s 80% průměrem vítězství
1 Minute K.O.	složte soupeře do 1 minuty
Skill Points	maximalizujte tréninkem v tělocvičně všechny dovednosti

DO BOJE!

Když přijde na souboje, Def Jam je to pravé místo! Když se dostanete tváří tvář proti soupeři, měli byste vědět pár věcí. Čtěte.

NEJLEPŠÍ CHVATY

V průběhu hry jistě objevíte několik úderů, jejichž ovládnutí plně postačí k porážkám vašich soupeřů. Jejich opakovaným používáním byste však docílili oslabení jejich účinků a také by razantně klesla výše odměn za vyhrané zápasy. Abyste nebyli ošizeni o lákavé honoráře, a přesto mohli používat své oblíbené chvaty, aplikujte je s tím, že mezi ně vložte sadu různorodých, byť lehčích úderů. Tím neztratí vaše představení na variabilitě a úspěch u diváků, potažmo pak příslušné finanční ocenění bude více než příjemné.

TUHÁ OBRANA

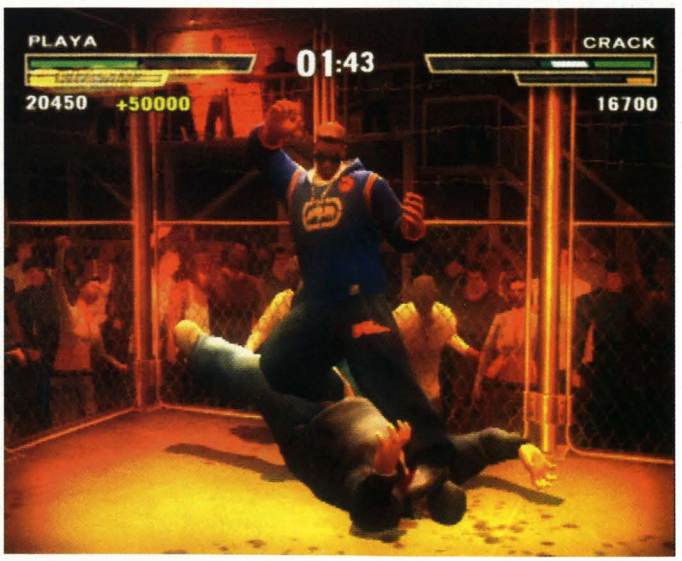
Při každém zápase sledujte dobře chování soupeře. Všimněte si způsobu jeho boje a na základě zjištěných fakt určete vhodnou strategii vedoucí k jeho porážce. Například - jestliže zjistíte, že oponující postava je náchylná k chytačkám a vaše útoky zblízka většinou bezpečně kontruje, zkuste na něj použít údery z větší vzdálenosti. Pokud váš soupeř preferuje těžké údery na úkor jejich rychlosti, vyčkejte jeho nápřahu a kontrujte bleskurychlými, třebaže slabšími direkty. Nikdy neupadněte do zoufalé situace, kdy ve vzteku budete zkoušet opakovaně tentýž neúčelný chvat s myšlenkou, že „jednou to vyjít musí".

CHEATY

Následující kódy zadávejte v cheatovém menu v Extras Area - odemknete si body nebo další skladby!

ODMĚNY
CROOKLYN100 bodů
DUCKETS 100 bodů
GETSTUFF 100 bodů
NEWJACK 100 bodů
THESOURCE100 bodů

HUDBA
LOYALTY After Hours (Nyne)
MILITAIN Anything Goes (C-N-N)
BIGBOI Bust (Outkast)
CHOPPER Blindside (Baxter)
CHOCOCITYCOMP (Comp)
AKIRA Dragon House (Chiang)
PLATINUMBGet It Now (Bless)
GHOSTSHELL Koto (Chiang)
GONBETRUBL Lil' Bro (Ric-A-Che)
KIRKJONES Man Up (Sticky Fingaz)
RESPECT Move! (Public Enemy)
POWER OG Original Gangster (Ice-T)
ULTRAMAGPoppa Large (Ultramagnetic MCs)
SIEZE Seize The Day (Bless)
CARTAGENATake A Look At My Life (Fat Joe)
PUMP Walk With Me (Joe Budden)



TYPY ÚTOKŮ

Každá z postav ve hře disponuje dvěma typy útoků - lehkými a těžkými. Lehké údery jsou snadno naučitelné, ale škody jimi způsobené nejsou nijak výrazné. Při obraně přijde vhod jejich rychlost, která dokáže leckdy odvrátit i hrozbu zničujícího komba protivníka. Těžké údery jsou obtížně zvládnutelné, zato jejich účinek na oponentovo zdraví může být až destruktivní. Užití těžkých úderů během boje se kromě jiného pozitivně projeví i v závěrečném výpočtu odměn. Jejich provedení ale zabere poměrně dlouhou dobu, takže jejich správné načasování je nezbytným předpokladem úspěchu. V opačném případě totiž hrozí nepříjemný „reversal".

Z toho plyne pravidlo, že v úvodní fázi boje je vhodné několika lehkými údery destabilizovat soupeře a následně udeřit malým počtem silnějších. V případě, že je oponent na štíru se zdravím, vyplatí se použít k jeho doražení spíše sadu lehkých úderů. Tím se

CO SI LZE ODEMKNOUT?

POSTAVY VE STORY MÓDU

Trick	porazte Tricka
Bo	porazte Boa
Omar Epps	porazte Omara Eppse
Skull	porazte Skulla
Cindy J	zvolte jako přítelkyni a porazte Nyneho
Kimora	zvolte jako přítelkyni a porazte Nyneho
Lil' Kim	zvolte jako přítelkyni a porazte Nyneho
Shawna	zvolte jako přítelkyni a porazte Nyneho
Shaniqua	prohrajte s Nynem
Cruz	porazte Cruze
Trejo	porazte Treje
Ice-T	porazte Ice-T
Elephant Man	porazte Elephant Mana
Carmen Electra	porazte aktuální dívku
Solo	porazte Sola
Sean Paul	porazte Sean Paula
Chiang	porazte Chianga
Masa	porazte Masu
Crack	porazte Cracka
Dan G	porazte Dana G
Crazy Legs	porazte Crazy Legse
Bless	porazte Blesse
Rome	porazte Romeho
Slick Rick	porazte Slick Ricka
Lil' Flip	porazte Lil' Flipa
Baby Chris	porazte Baby Chrise
Fam-Lay	porazte Fam-Lay
Bonecrusher	porazte Bonecrushera
WC	porazte WC
Warren G	porazte Warrena G
Mack 10	porazte Macka 10
Manny	projděte jako vítěz celým turnajem
Bubba Sparxxx	porazte Bubba Sparxxxe
Prodigy	porazte Prodigyho
Comp	porazte Compa
House	porazte House
Freeway	porazte Freewaye
Memphis Bleek	porazte Memphis Bleeka
Erick Sermon	porazte Ericka Sermona
Pockets	porazte Pocketse
Joe Budden	porazte Joe Buddena
Scarface	porazte Scarfaceho
Ghostface Killah	porazte Ghostface Killaha
Capone	porazte Caponeho
Ludacris	porazte Ludacrise
Flava Flav	porazte Flava Flavu
Teck	porazte Tecka
Sticky Fingaz	porazte Sticky Fingaze
Crow	porazte Crowa

ODMĚNY

D-Mob v tílku	100 bodů
D-Mob v košili	100 bodů
D-Mob v obleku	100 bodů
Jacob	50 bodů
Jervis	50 bodů
Kimora	50 bodů
Cindy J	50 bodů
Lil' Kim	50 bodů
Lauren	50 bodů
Shaniqua	50 bodů
Shawna	50 bodů
Snowman	25 bodů
Starks	50 bodů
Stingray	50 bodů
Suspect	50 bodů

ODEMYKÁNÍ SPECIÁLNÍCH POHYBŮ

Kidney Stones	porazte Tricka
Pop Your Collar	porazte Boa
Speedbag	porazte Nyneho
Bombtrack	porazte Omara Eppse
Latin Twist	porazte Skulla
Flatline	porazte Cruze
Readjustment	porazte Treja
Iceberg	porazte Ice-T
Good 2 Go	porazte Elephant Mana
Don't Come Back	porazte Meca
No Way Out	porazte Sola
Street Respect	porazte Sean Paula
Back Attack	porazte Chianga
Chiropractor	porazte Masu
Filipino Pride	porazte Santose
Crack Attack	porazte Cracka
Old School Beat	porazte Baxtera
Rock Steady	porazte Crazy Legse
Platinumberg	porazte Blesse
Hostility	porazte Havoca
Rough Night	porazte Romeho
The Show	porazte Slick Ricka
Game Over	porazte Lil' Flipa
Violator	porazte Baby Chrise
Final Frontier	porazte Fam-Laye
Never Scared	porazte Bonecrushera
Front to Back	porazte Xzibita
Westside Special	porazte WC
Spine Splitter	porazte Warrena G
West Threat	porazte Macka 10
Southern Hang	porazte Bubbu Sparxxxe
Animal Instincts	porazte Davida Bannera
Break Beats	porazte Dana G
Hell On Earth	porazte Prodigyho
2.13.61	zvítězte v turnaji „jeden na jednoho"
Claw Buster	porazte Compa
House Call	porazte Househo
North Philly	porazte Freewaye
M.A.D.E	porazte Memphise Bleeka
Double or Nothing	porazte Ericka Sermona
Air Pocket	porazte Pocketse
Pop Off	porazte Joe Buddena
The Fix	porazte Scarfaceho
Swing Time	porazte Ghostface Killaha
Hang Hang	porazte N.O.R.E.
Pushover	porazte Caponeho
Stand Up	porazte Ludacris
Times Up	porazte Flava Flavu
Throw Dem Bows	porazte Tecka
Balls to the Wall	porazte Redmana
Pogo Stick	vyhrajte 125 Street Station Free for All turnaj
Repeat Offender	porazte D-Mob
Over Hard	vyhrajte Club Murder Free for All turnaj

totiž výrazně sníží pravděpodobnost, že protivníkovi se zdaří některý z brutálnějších reversalů.

VYUŽIJTE DAV

Pokud budete bojovat v otevřených arénách, přihlížející diváci se chovají velmi akčně a mohou vám být nápomocni při dosažení vítězství. Hoďte svého protivníka do davu. Akce chtiví diváci ho přidrží a vy se do bezbranného oponenta bez obav můžete pustit vším, co máte. Kromě toho se v davu najdou i tací, kteří v tu chvíli dokáží zachyceného protivníka přetáhnout přes hlavu kupříkladu baseballovou pálkou, což taky není k zahození. Zvláště působivá je pak spolupráce davu při knockoutu.

BLAZIN' REŽIM

Jestliže dokážete provést speciální chvat v aktivovaném Blazin' režimu a současně je v té době oponentovo zdraví v „danger" zóně, jistota knockoutu je stoprocentní. K dosažení takové situace je ale zapotřebí přiměřené množství trpělivosti. Jakmile budete připraveni k finálnímu speciálu, například poté, co udeříte protivníka několika těžšími údery, přejděte do Blazin' režimu. Následně zaútočte na soupeře několika rychlými údery tak, abyste mu snížili zdraví na tak nízkou hodnotu, která zaručí, že před provedením speciálu nebude mít dost času na zotavení. Teprve tehdy použijte Blazin' attack. Pokud provedete finální útok brzy, zůstane vašemu soupeři dost zdraví na to, aby útok přežil.

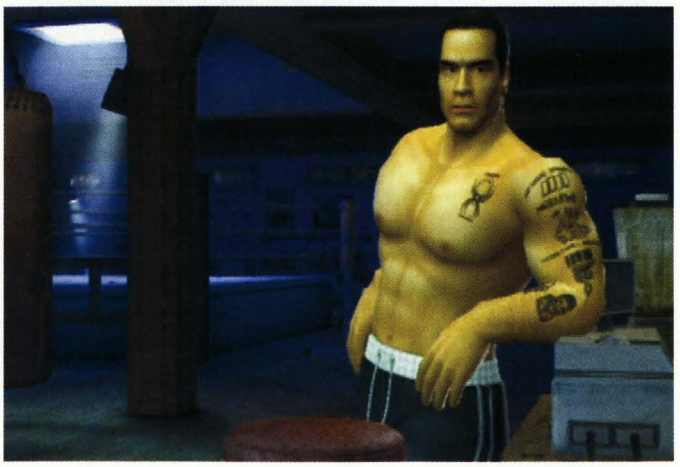
JAK PŘEŽÍT PROTIVNÍKŮV BLAZE

Jestliže se váš oponent ocitne v blazin' režimu, nehrajte si na hrdiny a utečte z dosahu jeho útoků. Začněte běhat kolem něj v co možná nejrychlejším tempu a teprve po návratu soupeře do normálního módu se vraťte do jeho blízkosti.

POUŽÍVEJTE OKOLÍ

K velkému poškození zdraví protivníka vede také využívání terénních součástí arény, mezi něž se řadí například dřevěné sloupy či kovové součásti ringu. Pokud omráčíte soupeře, uchopte jeho hlavu a několikrát za sebou jí udeřte do zmíněných překážek. Fatální poškození zdraví oběti takového útoku je prakticky jistotou.

Julius Rácz



Vietcong: Purple Haze

INFO

■ **VYDAVATEL:** Take 2 ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Coyote ■ **RECENZE:** PLAY 5 - 54 %

Pomalu se vlečete lineární džunglí a doprovází vás četa maskovaných zombie. Pokud je to ale vaše gusto...

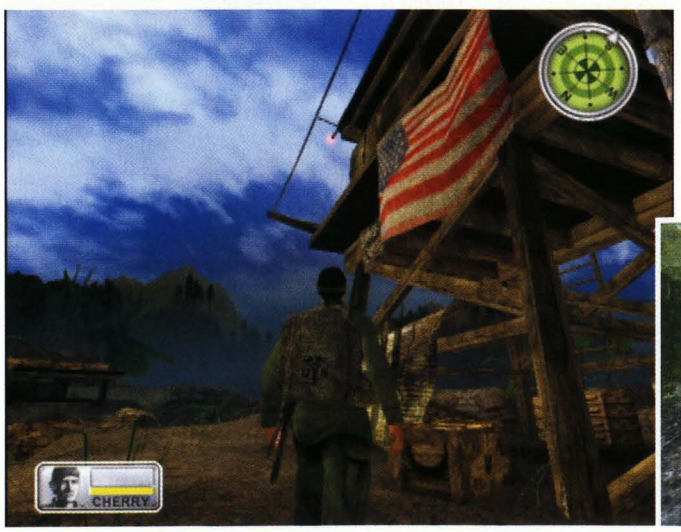
Ve vietnamské džungli si musíte dávat pozor na každý krok...

1. Thunder Creek

Promluvte se svým průzkumníkem a následujte jej až k nebezpečné pasti nastražené u břehu řeky. Odstraňte smrtící léčku a znovu pověřte průzkumníka vedením skupiny. Jakmile se dostanete do blízkosti zříceného letounu, zavolejte si k sobě radistu a promluvte pomocí vysílačky s centrálou. Pošlete znovu průzkumníka do čela týmu a poté, co narazíte na nepřátelské vojáky, vydejte rozkaz k útoku. S průzkumníkem v čele týmu postupujte džunglí až k táboru Vietcongu. Při tomto putování zneškodněte past, ukrytou ve skalní soutěsce. V protivníkově táboře postřílejte nepřátele, podejte rádiové hlášení centrále a osvoboďte zajatého pilota, svázaného u sloupu v blízkosti nedaleké skály. Pak zničte C4-kou zásoby munice, uschované v bednách v jednom z okolních přístřešků, a nechejte se parťákem Nguenem odvést k místu přistání vrtulníku. Po zapálení světlice ubraňte stávající pozici před dotírajícími jednotkami Vietcongu.

2. Mine Factory

V průzkumníkových stopách se vydejte k rozvalinám zničeného domu a zpacifikujte zde se nacházející nepřátelské jednotky. Postupujte poté podél vodního kanálu na jeho levý okraj, přejděte můstek a vystoupejte po dlouhém schodišti ke vstupnímu nádvoří chrámu. Zlikvidujte Vietcongskou hlídku, která se na horním konci schodiště objeví, vstupte na nádvoří a zneškodněte nepřátelskou skupinu, kryjící se za zídkou na západní straně prostranství. Probijte se přes schodiště ležící východním směrem na další prostranství, zbavte prostor nebezpečí plynoucího od nepřátel nacházejících se v okolí a vstupte do nitra chrámu. Z lávky nacházející se naproti vchodu seberte Intel a vydejte se nazpět stejnou cestou, jíž jste sem přišli. U trosek budovy, poblíž vodního kanálu, zlikvidujte číhající oddíl Vietcongu, načež se nechejte průzkumníkem odvést do zóny vyzvednutí.



3. Death Valley

V čele s průzkumníkem se spolu s ostatními členy týmu prosekejte džunglí, likvidujíce cestou nepřítelem nastražené pasti i jeho ozbrojené oddíly.
V žádném případě se nevrhejte do bezhlavých útoků, neboť okolí nepřátelských obranných pozic je plné smrtících a dobře ukrytých nástrah. Abyste uchránili sebe i ostatní členy týmu před léčkami, sledujte pečlivě průzkumníka, který vás na jejich výskyt včas upozorní.

4. Field Guns

Vyšlete vpřed Le Duy Nhuta a jděte za ním až ke stanovišti Vietcongu. Ponechte svůj tým ukrytý v lesním porostu a vydejte se sami k okraji protivníkova tábora. Po likvidaci hlídky přešlapující v přístavku umístěte C4-ku u vysílačky, vraťte se ke svým lidem a po explozi výbušniny a updatu cílů mise se vydejte (vedeni průzkumníkem) stezkou k protivníkovu dělostřeleckému postu. Zlikvidujte několikačlenou obsluhu, C4-kou vyhoďte dělo do vzduchu a přemístěte se ke druhé skupině dělostřelců, která se nachází pár desítek metrů dále severozápadním směrem. Postřílejte přítomné obránce, zničte C4-kou druhé dělo a vedeni Le Duy Nhutem dosáhněte místa vyzvednutí.

5. Insertion

Vedeni průzkumníkem postupujte jím stanovenou trasou vpřed džunglí a při pochodu zneškodňujte protivníkem nastražené pasti. Zvláště si dejte pozor na skryté vražedné jámy, vyskytující se nedaleko, za velkou hromadou balvanů. Odstraňte maskování z děr podobným způsobem jako v případě zneškodnění výbušných pastí a následně je obejděte. Eliminovat skromný Vietcongský odpor by nemělo činit potíže ani nováčkům a vcelku brzy a bez problémů byste měli dorazit do zóny vyzvednutí.

6. Ho Chi Minh Trail

Sledujte Le Duy Nhuta a u blízkého svahu dejte pozor na vespod procházející skupinu nepřátel. Neútočte, pouze se vyvarujte toho, abyste byli spatřeni. Ve stopách protivníkova oddílu, potažmo pak svého průvodce, se vydejte napříč džunglí, likvidujíce

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

levý analog » Pohyb
pravý analog » Otáčení postavy/míření
křížek » Akce/nabíjení/odzbrojení
čtverec + šipky nebo R1 » Taktické menu/týmové rozkazy
trojúhelník + šipky nebo R1 » Inventář
kolečko » Změna postoje (stoj/přikrčení/leh)
L1 » Rychlé přikrčení
R1 » Střelba
L2 » Skok
R2 » Dalekohled
R3 » Aktivace mířidel zbraně
šipky levá/pravá » Výklon vlevo/vpravo
šipka nahoru » Mapa
šipka dolů » Změna režimu střelby (dávkou - jednotlivě)
START » Pauza/cíle mise

vše živé, co se vám postaví na odpor. Po rádiovém kontaktu se základnou, u východu ze skalní soutěsky zabte Vietcongskou hlídku, v patách průvodce vyběhněte vzhůru po skalní stezce a probojujte se k visutému mostu a z něj zastřelte nalevo v korytě říčky číhajícího vojáka. Vedeni průzkumníkem přejděte po mostě, zlikvidujte obranný oddíl nepřítele a všimněte si značky utvořené z kmene stromu a ležící u skály na severovýchodě. Ujměte se velení a prostřílejte se se svými muži po stezce vedoucí na jih a točící se k východu. Ta vás zavede až ke skladišti zbraní. Po likvidaci jeho obránců vyhoďte nepřátelský sklad do vzduchu C4-kou a po rádiové komunikaci se nechejte odvést průzkumníkem k exitu.

7. Hunting Charlie

Jako druhý v pořadí (hádejte, kdo půjde první?) dojděte k lávce z kmenů a všimněte si nepřátelského oddílu, jdoucího přes řeku na severovýchodě. Pošlete průzkumníka znovu do čela skupiny a nechejte se odvést k řece. Postřílejte zde ukryté vojáky Vietcongu, spojte se s velením a poté se vydejte směrem proti proudu řeky. Likvidujte nepřátele, kteří jsou ukryti v říčním korytě a jeho blízkém okolí. Až narazíte na charakteristickou Vietcongskou značku z kmene, všimněte si o kousek dále prostranství se skladištěm. Zlikvidujte zdejší protivníkovy jednotky, vyhoďte C4-kou sklad do vzduchu a pověřte parťáka Nhuta, aby vás odvedl z oblasti.

8. The Bridge

Společně s týmovými kolegy se rozběhněte severozápadním směrem, po stezce vedoucí k mostu. Mrkněte na druhý břeh a všimněte si betonového bunkru nad svahem. Zlikvidujte odstřelovačkou trojici střelců na jeho střeše a poté se snažte postřílet co možná nejvíce Vietcongských mužů na protějším břehu. Jedna z dobrých pozic pro přesnou střelbu se nachází v půli mostu. Jakmile vám dojdou cíle, mrkněte na protější břeh a všimněte si části svahu, která plynule klesá do řeky. Přesuňte se podél stávající strany řeky naproti zmíněného klesajícího svahu a přebroďte vodní tok. Pro rychlejší chůzi po dně, jejíž potřeba vyplývá z omezené zásoby kyslíku, se vybavte nožem. Na protějším břehu zformujte oddíl, nechejte Crockera ošetřit vaše zranění a zaútočte na bunkr. Dejte svým mužům rozkaz k útoku a rychle vyšplhejte ke kulometu na střeše po žebříku u vchodu do bunkru. Kulometem zneškodněte střelce ve strážnici u vjezdu na most, přemístěte se do těchto míst a zlikvidujte všechny objevivší se Vietcongské jednotky. Po rádiovém kontaktu s velením se podél břehu vraťte k betonovému bunkru a odtud se prostřílejte stezkou vedoucí poblíž směrem na sever.

9. False Alarm

Vedeni průzkumníkem se vydejte směrem k mýtině, na níž se nachází početný oddíl nepřítele. Jakmile se dostanete na rozcestí před mýtinou, dejte svým mužům rozkaz k rozptýlení a cestičkou vedoucí napravo se opatrně přesuňte do vhodné střelecké pozice. Ať už odsud nebo ze svahu u cesty vedoucí na mýtinu zleva pomocí odstřelovačky sejměte postupně všechny nepřátelské vojáky a po zajištění oblasti počkejte, až váš osobní lékař objeví dosud živého zajatce. Promluvte vysílačkou se základnou a následujte svůj tým ke stezce, kde zaklekněte a vyčkejte příletu vrtulníku.

Po evakuaci raněného vojáka svolejte své muže a prostřílejte se jihozápadním svahem až k bunkru situovanému na vrcholu kopce. Vyčistěte okolí bunkru a postupujte stezkou vedoucí podél něj směrem na jihozápad. Až uvidíte paseku se zajatým Američanem, dejte si pozor na past, nastraženou na konci stezky. Zneškodněte ji, vstupte na paseku a odstraňte další smrtící nástrahu, umístěnou přímo na zajatci. Poté veďte tým včetně seržanta O' Neila zpět k místu evakuace prvního osvobozeného zajatce. U bunkru se dalekohledem koukněte ze svahu, zmapujte pozice nepřátel, kteří se v terénu nacházejí, a jednoho po druhém je vyřaďte ze hry odstřelovačkou. Seběhněte k cestě, zavolejte vysílačkou velitelství a počkejte, až Bronson za-

pálí světlici. Znovu použijte vysílačku a vyčkejte na přílet helikoptéry.

10. Outpost

Veďte svůj tým stezkou vedoucí ze svahu, likvidujte objevivší se vojáky Vietcongu a v případě potřeby zvedněte o slovo se hlásící vysílačku. Po likvidaci prvního nepřátelského oddílu, tzv. Mortar týmu, se od pobřeží vydejte stezkou vedoucí na severovýchod a rozprašte druhý Mortar tým. Jděte dál po stezce a zneškodněte poblíž se nacházející třetí speciálku Vietcongu. Přitom se zaměřte zejména na snipera, postávajícího na skále na severovýchodě oblasti. Pro zamíření nejprve použijte dalekohled, pak přepněte na automatickou pušku a vystřelte. Možná to nezvládnete napoprvé, ale po krátkém tréninku to jistě vyjde. Po odstranění všech Mortar týmů postupujte stezkou vzhůru mezi skalami. Jakmile dorazíte k základně, zlikvidujte všechny jednotky Vietcongu, útočící po jejím obvodu. Dejte přitom pozor na útočníky, kryjící se v zákopech.

11. Halong Port

Obtížnost této mise spočívá zejména v tom, že na rozdíl od předchozích s vámi nebude váš tým a hlavně lékař. Musíte si proto vystačit s příruční lékárničkou, což předznamenává notnou dávku opatrnosti během plnění úkolů. Vyskočte o pár metrů severněji na molo a zalehněte za blízkými bednami. Podél skály se proplazte - směrem na sever - až do blízkosti betonové zdi, před níž prochází stráž. Sejměte vojáka procházejícího před zdí a rychle k ní přeběhněte. V případě, že si vás všimne kulometčík ve věži za zdí, vás tato ochrání. Postupujte přikrčeni podél stěny a odstřelte nepřátele, kteří se v blízkém okolí objeví na konci zdi (jeden vyjde z nádvoří a druhý od pobřeží). Eliminujte další oponenty a přesuňte se za zeď pod strážní věž. Kulometčíka ve věži můžete vyřadit dvojím způsobem - buď hoďte granát zespodu do věže anebo si dojděte pro jeho skalp skrze přízemní místnost uvnitř objektu napravo. V případě potřeby použijte Medkit, pak proběhněte vchodem na opačné straně věže do objektu a v místnosti na východním konci seberte další pro strýčka Příhodu. Ve dvou sousedních malých domcích zastřelte spící vojáky (v každém z domku jednoho), načež se vydejte směrem na západ ke skladišti na pobřeží. Uvnitř umístěte na příslušné hromádce beden C4-ku a vraťte se do domu se strážní věží. Hned po vstupu zahněte vpravo a projděte budovou až k díře ve stěně. Prolezte jí ven z objektu a vydejte se úzkou stezkou vstříc dvojčlenné hlídce, nacházející se v místech, kde se stezka stáčí k západu. Jakmile odstraníte oba vojáky, položte C4-ku na poblíž ležící bednu s municí a vraťte se o pár metrů zpátky stezkou, jíž jste přišli. Zneškodněte dvojici útočníků, snažících se dostat za vaše záda a poté se vydejte původním směrem po stezce, dokud nedorazíte do jeskyně. U otvoru nalevo zabte číhajícího střelce a z jeho pozice sejměte několik vojáků na prostranství pod vámi. Poté se stezkou vraťte k díře ve zdi, projděte jí do objektu a následně na prostranství zlikvidujte zbylé nepřátelské jednotky. Využít k tomu můžete i kulomet na věži, případně zbraně mrtvých oponentů. V závěru se přesuňte do míst, kde mise započala, zastřelte pod molem číhajícího Vietconga (pokud odtud nevylezl již dříve) a nasedněte do člunu.

12. Storm

Veďte svůj tým soutěskou směřující na jih a poté, co se stočí západním směrem, si všimněte v pozadí nepřátelského tanku, stojícího za rozbombardovaným prostranstvím. Postupujte opatrně k tanku a ve chvíli, kdy spatříte prvního Vietconga, vydejte povel k útoku. Z dálky, v bezpečí před nepřátelskými granáty, zaměřte členy obranného oddílu protivníka a s pomocí svých kolegů je pošlete na zasloužený odpočinek. Dílo zkázy pak dokonejte umístěním C4-ky na tanku. Rychle svolejte své lidi, poodběhněte od tanku - z dosahu účinků blížící se exploze a přesuňte se směrem na jih k následujícímu strategickému bodu nepřítele. Prostřílejte se planinou plnou Vietcongů do blízkosti bunkru, situovaného na východní straně oblasti, zlikvidujte kulomety a po výzvě promluvte s centrálou. Probijte se dozadu ke vstupu do bunkru, nacházejícímu se za dvojicí kulometných hnízd, a po zneškodnění přítomných nepřátel umístěte v zadní části podzemních prostor C4-ku. Opusťte bunkr a počkejte na výbuch, který vás posune o úroveň dále.

13. Seize The Hill PT 1

Jděte za průzkumníkem k blízkému svahu, na němž probíhá přestřelka mezi týmem „Fist Bravo" a Vietcongem. Vydejte rozkaz k útoku a sami, nikým nezpozorováni, oběhněte bojiště zleva tak, abyste vpadli do zad nepřátelským vojákům. Postřílejte překvapené muže a po vyčištění svahu se přesuňte vzhůru k troskám vrtulníku. Pomozte týmu „Fist Delta" zajistit bezprostřední okolí helikoptéry a o pár metrů výše zneškodněte uhnízděné Vietcongy. Rychle se přesuňte na východ a všimněte si stezky, po níž opakovaně přicházejí nepřátelské posily. Pomocí svých týmových kolegů postupně zlikvidujte všechny příchozí útočníky a v pauze mezi jednotlivými vlnami útoků se pomalu přemístěte na východní konec stezky, kde se nalevo nachází úzká ulička, tvořící jediný průchod hustým porostem. Projděte tudy na sousední planinu a utíkejte k úpatí blízkého kopce vstříc konci mise.

14. Seize The Hill PT 2

Ujměte se velení a veďte své lidi pomalu pravým okrajem svahu vzhůru. Zneškodňujte v kopci rozmístěné skupiny nepřátelských vojáků a v případě potřeby neváhejte použít letecké bombardování, které dokáže být při správném určení cílových souřadnic nejen efektní, ale i účinné. Jen si dejte pozor na opravdu kvalitní zaměření cílové oblasti, abyste si náho-

dou neposlali pumy na své vlastní pozice. Jakmile se probojujete na vrchol kopce, odveďte tým do bezpečné vzdálenosti od bunkru, situovaného na severním konci lokace a podél skály se k němu nepozorovaně přibližte. Jeden dobře mířený granát z bezprostřední blízkosti vržený dovnitř kulometného hnízda by měl stačit k zajištění bezpečí. Po zajištění oblasti doběhněte blízkým zákopem směřujícím na severozápad ke skalnímu tunelu, který vás zavede do další úrovně.

15. Po Tlong Karai

Po rádiové komunikaci s velením, kterou započnete zvednutím sluchátka volbou v inventáři, se vydejte na východ k hradním rozvalinám. Za rohem zlikvidujte malou skupinku nepřátel, pohybující se severně a z jejich pozice směrem na západ odstraňte další skupinku vojáků,vraťte se na vstupní prostranství a na severní straně si všimněte výklenku a průchodu, směřujícího východním směrem skrze zeď. Vlezte do tohoto průchodu a rychle odstřelte dvojici střelců, z nichž jeden se nachází v bezprostřední blízkosti směrem na sever a druhý o pár metrů dále na vzdálenějším vyvýšeném postu. Do třetice všeho dobrého - sundejte Vietconga, stojícího cca dva metry od poslední oběti nalevo, načež seskočte na sousední nádvoří. Vietcongské jednotky mohou být rozmístěny i jinak, ale princip likvidace zůstává stejný bez ohledu na jejich pozice. Opatrně, všímaje si po okolí rozmístěných vojáků, se přesuňte k nejbližšímu průchodu, směřujícímu na západ - na prostranství s prvním protileteckým kanónem. Přesnou a rychlou střelbou zpoza rohu se zbavte okolo se potulujících nepřátel a zvláště si dejte pozor na velitele oddílu v blízkosti kanónu. Po zajištění lokace upevněte na protiletecký kanón C4-ku a odejděte po šikmině stoupající k severní zdi. Seskočte na druhou šikminu směřující vzhůru západním směrem a na jejím vrcholu zahněte vpravo, do tunelu, v případě, že se zde nachází nějaký zapomenutý voják Vietcongu, jej zneškodněte a postupujte tunelem až na prostranství s druhým protileteckým kanónem. Skryti před zraky Vietcongu, z útrob tunelu zastřelte na východním směrem se nacházející vyvýšeně stojícího důstojníka a poté zbytek oddílu situovaný severovýchodně. Pozor dejte hlavně na smrtelně nebezpečného důstojníka. Krýt se před jeho palbou můžete za kusem zdiva, ležícím poblíž východu z tunelu. Jakmile odstraníte důstojníka, promluvte se základnou a po zabezpečení přilehlého okolí zničte C4-kou druhý protiletecký kanón.

16. Stream

Následujte svého průzkumníka proti proudu řeky až k nastražené pasti. Zažehnejte od ní hrozící nebezpečí a pokračujte v cestě. Až se objeví v okolí příslušníci Vietcongu, vydejte povel k útoku a společnými silami je ve spolupráci s parťáky zneškodněte. Postupujte směrem na západ, až dorazíte k tábořišti. Postřílejte nepřátele v okolí a C4-kou vyhoďte do vzduchu bedny v přístřešku poblíž ohniště.

17. They' Re Coming

Zaujměte místo u kulometu a čekejte na nepřátelský útok. Postupně zastřelte všechny vojáky, vybíhající z houští před vašimi zákopy a snažící se proniknout skrze obrannou linii. Po několika vlnách útoků je vcelku snadná bitva u konce a vy se můžete střemhlav vrhnout na další bojové úkoly.

18. Too Many Targets

Počkejte v blízkosti kulometčíka a poté, co ho skolí nepřátelská kulka, uchopte pažbu kulometu. Braňte pozice před vpádem početného oddílu Vietcongu. Granátometem můžete rychle zlikvidovat provizorní most, pokud se ho podaří nepřátelům postavit. Až uslyšíte výzvu k opuštění pozic, vyčkejte u kulometu, dokud nebude ústup potvrzen. Teprve pak vyběhněte směrem na jihovýchodní konec zákopu, přičemž zastřelte každého nepřátelského vojáka, na kterého narazíte. Následně odbočte do zákopu směřujícího na severovýchod a na jeho konci zaujměte obrannou pozici u kulometu. Spolu se zde se vyskytujícím spolubojovníkem braňte území před početnou skupinkou průběžně dotírajících jednotek Vietcongu. V případě

potřeby můžete část nepřátel vyhodit do vzduchu použitím detonátorů nacházejících se v zákopu po vaší pravici. Vzhledem k neomezenému počtu nábojů kulometu a s ohledem na jeho palebnou sílu to ale patrně nebude zapotřebí.

19. The Last Stend

Rozběhněte se zákopem na východ a pod lávkou s ostřelovaným parťákem vyčkejte, až nepřátelský kulometčík na východním konci zákopu bude měnit zásobník. V tom okamžiku s pistolí v ruce vystartujte vpřed, na křižovatce se kryjte, likvidujíce zde přítomného vojáka Vietcongu a poté, vyklánějíce se zpoza dřevěného trámu, zneškodněte obsluhu kulometu. Přeběhněte na opačnou stranu uličky, kryjíce se před palbou střelce nacházejícího se v odbočce na jihu, a z nově získané pozice jej pošlete ke všem čertům. Plížením po levé straně zákopu se přesuňte k místu, kde právě zastřelený nepřítel přebýval. V přikrčeném postoji (neaktivujte mířidla!) sejměte hlídku na východě. Můžete také odstranit dvojici Vietcongských vojáků na západním konci zákopu. Poté se - stále přikrčeni - vydejte na jeho východní konec, kde v přístřešku zlikvidujte obranný oddíl nepřítele. Kryjte si přitom záda a v případě potřeby doplňte inventář o Medkit, ležící na zde uskladněných bednách. V případě, že věž tanku bude od vás odvrácena, přeběhněte pod něj, eliminujte nejbližší obránce a rychle upevněte na strop (pod tankem) C4-ku. Pak si můžete zapálit doutník a pokochat se pohledem na závěrečnou explozi.

Julius Rácz

Forgotten Realms: Demon Stone

INFO

■ **VYDAVATEL:** Atari ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Stormfront Studios ■ **RECENZE:** PLAY 5 79 %

I přes orientaci na vizuální prezentaci a pouťové efekty se po čase projeví nenáročná herní pravidla.

Trojka statných dobrodruhů
a naše rady vám budou muset stačit...

Kapitola 1 - War in Damara

Hned ze začátku vás hra vrhne na bojiště a budete muset posekat hordu útočníků, abyste mohli osvobodit zajaté lidi. Po jejich propuštění se vydejte po cestě dolů z kopce. Po chvilce doběhnete k dalším vozům se zajatci, kde vás hra po krátkém filmečku přepne na druhou postavu. Ta má schopnost být ve stínu neviditelná a vraždit zezadu. Vyzkoušejte si to na trolovi stojícím ve dveřích a pak se vydejte dál po cestě. Můžete buď vraždit stylem podříznout-schovat se a nebo rubat hlava nehlava. Pokud vám nesejde na skóre, tak se můžete jen schovávat ve stínu a počkat, až se přišery zabijí navzájem. Po chvilce dorazíte k místu, kde se seznámíte s třetí postavou. S ní je nejlepší bojovat na dálku a střílet hlava nehlava. Ke konci hry bude ultimátní zbraň na zabíjení. Teď se vydejte podél skály po cestě, až dorazíte na velké prostranství s balistou. Přeseknete provaz a pokračujte dál po cestě, dokud úroveň neskončí.

Kapitola 2 - Descent into Gemspark Mine

Po krátkém vysvětlení přepínání postav utíkejte po cestě až k dřevěné bráně. Tu zničte a odražte útočící trolly. Až vám další várka trolů uvolní cestu, můžete utíkat dál. Pokud máte plný Hero meter, můžete používat super útok. Po chvilce doběhnete k padacímu mostu, u kterého na vás budou střílet trolové za propastí. Zbavte se jich a až bude vzduch čistý, zničte trámy držící padací most. Proběhněte až do místnosti s velkou sochou a po zabití trolů se spustí filmeček.

Nyní bude následovat špionážní akce jako z MGS. Proběhněte tunelem a na jeho konci se opět shledáte s oběma kámoši. Zabijte oba orky potichu, jinak by zavolali posily. Až budete kompletní a pozabíjíte pár orků, přijde se na vás podívat šéf orků. Přepněte se na kouzelníka a pražte do něj z dálky. On vás sice občas uspí, ale to není nic hrozného. Po chvilce si šéf zavolá posily a po jejich zabití se znovu pustí do boje. Až ho zabijete, dostanete nové schopnosti.

Jděte ke stěně s ornamentem a s kouzelníkem umístěte bombu a odpalte ji (R2). Pak bude na řadě Zhai. S ní vyskákejte po plošinkách a bouchněte do páky. Nakonec přijde na řadu knecht. Pořádně tříkněte do země a rozbijte stěnu. Zničte zábranu a utíkejte na ostrov nad propastí. Tady na vás zaútočí červené obludy, kterých se nejsnáze zbavíte tak, že je naházíte do propasti.

Kapitola 3 - Attack at Cedarleaf

Ze všeho nejdřív musíte přerušit pokus o otevření portálu. Vezměte si kouzelníka a kropte elfku kouzly, dokud se portál nezavře a ona neuteče. Pak budete muset s assasinkou vyskákat po plošinkách a zabít elfy držící silové pole místnosti s ovládáním kořenového mostu. Pak už jen bude následovat rubačka až k prostranství s domy. Tady nejdřív zabijte potvory a pak bombou odpalte sutiny bránící vesničanům v úniku. Nakonec odpalte trámy napadané na mostě a pokračujte dál. Poslední část bude na prostranství za mostem. Tady bojujte tak dlouho, dokud se nepodaří zachránit 55 vesničanů.

Kapitola 4 - The Wizards Tower

Vydejte se po chodbě dolů a srážejte z oken žebříky. Až vyčistíte chodbu, otevřou se vám dveře do knihovny. Tady taky schoďte žebříky a zabijte červené potvory. Jděte ke dveřím a objeví se další útočníci. Ty zvesela naházejte do krbu a poté, co se vám otevře cesta, vyjděte na chodbu. Tady musíte proskákat pasti a deaktivovat je tlačítkem na konci chodby.

Dostanete se do místnosti s magickou fontánou. Do ní když hodíte nepřítele, tak se nabije její energie a při úplném naplnění exploduje a zabije všechny potvory v místnosti. Až skončíte, vyjděte na chodbu s další sérií pastí. Za chodbou bude velká hala, ve které na vás budou z protějšího balkonu házet orkové sekyry. Všechny vymlaťte a jděte do sousední chodby s rytíři. Z ní se dostanete do haly, odkud na vás předtím házeli orkové sekyry. Sražte žebříky dolů a všechny zabijte. Pak se dostanete na schodiště vedoucí k hlavnímu vchodu a portálu.

Až mág ovládne sochu rytíře, začnou pořádná jatka. Jděte po mostě a srážejte žebříky (jděte víc ke kameře, abyste je viděli). Nakonec budete znovu bojovat s bossem, na kterého platí stejná strategie jako předtím. Pak akorát budete muset chránit čaroděje, který vám otevře portál do další úrovně.

Kapitola 5 - The Jungles of Chult

Ze začátku budete muset chvilku bojovat bez mága, ale po chvíli se otřepe a zase bude moci jít s vámi. Vydejte se po cestě a dorazíte k velké pavučině, kterou strhněte bouchnutím do země nebo bombou. Pak už dorazíte až k opuštěnému mlýnu. V něm na vás zaútočí pavouci a Illiuse s Zhiou přilepí ke zdi. Ze všeho nejdřív je vysvoboďte, aby vám po-

mohli bojovat a pak s Illiusem začnete ničit pavoučí hnízda. Až bude místnost čistá, jděte do její zadní části, kde je výtah. Poté co skončíte u kol mlýna, budete jen likvidovat nepřátele, dokud se nedostanete až na vor. Na něm vás budou napadat mutanti a občas se zaseknete, ale mágova bomba tento problém vyřeší. Pak dojedete až do jeskyně, kde na vás bude čekat pavoučí královna. Tu nejde zabít jinak, než kouzlením na dálku. Nezapomínejte krýt kyselinové střely magickým štítem a snažte se nabíjet vaše střely co nejvíc.

Kapitola 6 - The Yuan-Ti Temple

Začátek mise je znovu špionážní akce. Při vraždění si dávejte pozor, aby vás neviděl další voják a nezavolal úderem do gongu posily. Až dorazíte k bráně, hra bude automaticky pokračovat dál.

Zamezte přístupu nepřátel stržením provazových mostů a pokuste se přežít do chvíle, kdy kouzelník otevře portál a vyvolá boha Yuan-Ti. Pak se musíte postarat o to, aby k němu nedošly jeho oběti a on vyhladověl. To bude trvat o něco déle, ale není na tom nic těžkého. Nakonec budete muset získat krystal chráněný silovým polem. Počkejte až bůh bouchne pěstí a rychle utíkejte ke krystalu a položte bombu. Vzdalte se z dosahu boha a bombu odpalte. Tento postup opakujte až do zničení štítu.

Kapitola 7 - Stand at Mithrall Hall

Tato mise je nejtěžší ze všech, takže buďte maximálně opatrní. K tomu abyste zabili trola, je potřeba mít zapálenou zbraň - stačí s ní párkrát máchnout nad ohněm - a sraženého k zemi ho přišpendlit. Každou chvíli vás zavolají k obraně buď brány nebo soukolí držícího vrata a vy budete muset dělat všechno pro to, aby nedošlo ke zničení. Po nějakém čase vás hra přepne na vůdce elfů, který disponuje dvěma šikovnými meči a s ním budete muset vyvraždit troly házející koule na bránu. Zaměřte se hlavně na ně, a na dotírající troly kopající do vás zatím zapomeňte. Kdybyste měli málo energie, tak po stranách prostranství jsou truhly s lektvary. Až sejmete střelce, zabijte zbývající troly a do pevnosti se přiřítí katapult. Rubejte do něj, jak jen to bude možné, a rozeberte ho na kousky. Pak se na scéně objeví vůdce trolů. S ním se nejlépe bojuje tak, že mu zasadíte pár ran kombem a rychle utečete do bezpečí, aby vás nechytil. Když chytne jinou postavu, tak se nic hrozného neděje.

Kapitola 8 - Into the Underdark

První obraz bude opět plížení nebo hromadná bitka, jak chcete vy. Až se dostanete za bránu, budete muset sejmout čtyři warlocky, kteří čarují ledový štít před velké dveře, a potom led zničit bombami. Po projití vrat se dostanete na prostranství, kde na vás budou útočit elfové a vy budete muset stihnout zabíjet warlocky čarující štít okolo své královny. Až sejmete summonery, začněte užírat energii královně. Poté co jí seberete asi polovinu energie, objeví se příšerky s palicemi a jejich šéfík. Illius vezme kámen a bude potřebovat vaší ochranu, aby mohl démony uvěznit. Po útěku bossů kapitola končí.

Kapitola 9 - The Dragons Lair

Pokud předchozí úroveň byla nejtěžší, tak tato je pro změnu nejdelší. Nejdřív se budete muset probojovat jeskyní do chodby vedoucí na most. Na jeho konci je zavřená brána, kterou z dálky sejměte. Pokud půjdete příliš blízko, mohli by vás zastřelit lučištníci. Po přechodu na druhý most vás bude otravovat drak, proto musíte využívat sloupky na okraji mostu. Prosekejte se na konec mostu a dostanete se do další chodby. Až jí projdete, bude vás čekat dlouhý most, na jehož konci se dostanete do samotné dračí sluje s pokladem.

Teď si to budete muset poprvé rozdat s drakem. Bohužel na vás budou tlačit příšery s palicí, takže moc šancí mít nebudete. Vezměte si kouzelníka, počkejte, až si drak sedne na některý z kousků skály, a začněte mu střílet do křídel. Každé křídlo má svůj ukazatel energie, tak si dávejte pozor, abyste mu nešmudlali jen jedno křidýlko. Až draka sejmete, bude následovat úprk do chodby a druhý souboj s drakem. Tady bude druhá část souboje s drakem. Toho nejvíc zraňuje rytířův meč, popřípadě mágova magie, ale ta se většinou odráží od drakova krunýře. Takže nějakým způsobem uberte drakovi energii na minimum a až bude unaven, přepněte se na kouzelníka. S ním si stoupněte k drakovi a stiskněte ⊗. Illius chytne drakovi hlavu a pak se přepněte na Zhai. S ni jděte k drakovu krku a znovu stiskněte ⊗. Drak padne a nakonec se přepněte na rytíře a potom, co drak položí hlavu na zem, stiskněte ⊗ do třetice.

Kapitola 10 - The Lord of Chaos

Probojovat se k finálnímu bossovi není nic složitého, prostě jen zmlátíte hromady nepřátel do kuličky a hrdinové pak sami skočí do portálu. Je to asi nejjednodušší boss vůbec. Stačí si někam stoupnout do rohu a střílet až do zblbnutí...

Upgrady

Ve hře je možnost si vylepšovat hrdiny podle toho, na jakém jsou levelu a kolik máte zkušenostních bodů a peněz. Největší pozornost věnujte střelám mága, protože na nich budete stavět veškeré útoky. U knighta se zaměřte hlavně na zbraň a životy a komba pro začátek ignorujte, hrát se dá v pohodě i bez nich. Zhai namaxujte dobu, po kterou zůstává skrytá. Pro vás je to možná nepotřebné, ale AI toho dovede maximálně využít. Až dohrajete hru do konce, budete se moci vracet jednotlivými kapitolami a expit si dál svoji skupinku. Sice vám to k ničemu nebude, ale to už je na vás...

Lukáš Kolínský

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Pohyb postavou/zaměřovačem
Křížek » Silný útok
Kolečko » Rychlý útok
Trojúhelník » Super útok
Čtvereček » Kryt
L1 » Zaměřovač
R3 » Týmový super útok

PLATINUM TIPS

Vybíráme nejlepší tipy na starší pecky, které si nyní můžete koupit za výhodnou cenu!

Burnout 2: Point of Impact

Noha na plynu, na tachometru tři sta kiláků v hodině a v očích smrt...

Burnout je ta nejarkádovitější arkáda, jakou si umíte představit, a platí to jak pro třetí díl, který je v prodeji teprve pár měsíců, tak i pro druhý, který už je starší. Pokud jste dali přednost druhému dílu kvůli ceně, rozhodně nečekejte hratelnost s kompromisem - i ta je skvělá. A my přinášíme pár všeobecných tipů.

ŠAMPIONÁT

Jak už jsme si u arkádových závodních her zvykli, princip hlavního herního módu je jasný - vítězstvím v jednom závodě (nebo turnaji) se vám odemkne závod (nebo turnaj) další. Zároveň získáváte další bonusy, většinou ve formě nového vozu do vaší virtuální garáže. Šampionát obsahuje několik typů závodů, například Grand Prix, Face Off, Sprint nebo populární Pursuit, honičku s policajty nebo naopak v policejním voze. Je jasné, že pokud se v některém ze závodů „zaseknete", máte dost velký problém posunout se v tomto hlavním herním módu kupředu. Naštěstí se vám většinou odemknou alespoň dva podniky, takže máte relativně slušnou šanci alespoň v jednom z nich uspět, otevřít další turnaj a později se k návodu, který vám nesedl, vrátit. Často i s kvalitnějším vozem, který si mezitím odemknete.

BURNOUT!

Naplnění lišty a spuštění boostu často rozhoduje vyrovnaný závod, takže ho opravdu cíleně a vědomě používejte. Čím častěji se vám to podaří, tím snadněji se zbavíte soupeřů, kteří jsou v každém závodu nesmírně rychlí a neustále připraveni vás zdecimovat.

JAK NAPLNIT LIŠTU

Jezděte v protisměru a míjejte protijedoucí vozy v co nejtěsnějším kontaktu. O něco pomaleji bude naplnění lišty narůstat, pokud pojedete po pravé straně silnice, ale i takové řešení je možné - i tady předjíždějte „plech na plechu". Další zvýšení stavu lišty dosáhnete při řízených smycích, zvládnutém projetí těžkým úsekem na plný plyn nebo při odvážných skocích.

JAK POUŽÍT BOOST

Stiskněte tlačítko L1 a držte ho. Zrychlení bude funkční až do chvíle, kdy lištu vyprázdníte nebo do chvíle, kdy nabouráte do zdi či jiného vozu. Po zaplnění lišty nemusíte výhodu boostu využívat okamžitě - například pokud jste na složitých úsecích nebo v prudkých zatáčkách, ve kterých byste nemuseli prudké zrychlení zvládnout, můžete ho nasadit až ve chvíli, kdy se vám to bude zdát bezpečnější. Nebo můžete počkat až na chvíli, kdy se vás soupeři budou snažit předjet. V tu chvíli na to použitím boostu šlápněte a ujeďte jim jako zamlada...

CRASH

Co si budeme povídat, velice zábavná záležitost. Prostě to v každém úkolu rozjedete na plné kule a způsobíte hromadnou dopravní nehodu. Čím hromadnější, tím lépe. Po skončení zpomaleného záběru na tu spoušť, kterou jste způsobili, vám helikoptéra, přelétávající nad územím zkázy, přesně spočítá škody na majetku. Musíte překročit dané limity pro zlatou, stříbrnou a bronzovou medaili.

Nové Platinovky!

ČERVENEC
- ✗ FIFA 2004
- ✗ Harry Potter and The Chamber of Secrets
- ✗ Harry Potter Quidditch World Cup
- ✗ LOTR: Return of the King
- ✗ MOH: Rising Sun
- ✗ Need for Speed: Underground
- ✗ SSX 3
- ✗ The Sims: Bustin Out
- ✗ Tony Hawk's Underground
- ✗ True Crime

SRPEN
- ✗ Crash Nitro Kart
- ✗ EyeToy Play (včetně kamery)
- ✗ Simpsons: Hit & Run

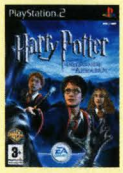
ZÁŘÍ
- ✗ Warhammer 40k Fire Warrior

ŘÍJEN
- ✗ Sonic Heroes
- ✗ Conflict: Desert Storm 2

LISTOPAD
- ✗ Harry Potter and the Prisoner Of Azkaban
- ✗ Burnout 2: Point of Impact

Harry Potter and The Prisoner of Azkhaban

INFO



■ VYDAVATEL: EA ■ POČET HRÁČŮ: 1
■ VÝROBCE: EA ■ RECENZE: PLAY 3 - 65 %

Nejnovější výprava mezi malé čaroděje je tak trochu spíš hra pro malé děti.

Že by si Harry bez naší pomoci nevěděl rady?

1. Den - The Dementor

Po krátké úvodní animaci vyjděte na chodbičku a běžte za Ronem. V poštovním voze vás čeká souboj s létající knihou, na kterou musíte použít Flipendo. Podržte R1, čímž se na knihu zaměříte. Pak začněte uhýbat před jejími útoky a posílejte na ni jedno kouzlo za druhým. Po souboji s knihou pomozte Ronovi odnést těžkou truhlu, která blokuje dveře (zvedněte ji na druhé straně). V jídelním voze na vás pro změnu čeká Malfoy se svými kumpány. Vaším prvním úkolem je vyřadit jeho dva společníky. Opět se na ně zaměřte pomocí R1 a při klikování na ně čarujte jedno Flipendo za druhým. Až je oba porazíte, tak na vás zaútočí sám Draco Malfoy. Po souboji s ním do vagónu vtrhne Dementor. Po Harryho zhroucení ho budete muset jako Ron dotáhnout až na konec poštovního vagónu. Pokud by se k vám Dementor přiblížil a napadl vás, začněte rychle kmitat levým analogem, čímž se osvobodíte (sledujte Harryho stín, který Dementor přitahuje k sobě).

2. Den - The Marauder's Map

Den pokračujte v ložnici Griffindoru. Vaším prvním úkolem je ukázat Ronovi knihu Folio Bruti, ve které najdete popis všech protivníků. Přepněte se tedy do inventáře a prohlédněte si označenou knihu.

Pak seběhněte po schodech do společenské místnosti, ve které si promluvíte s Hermionou. Až se naučíte kouzlo Expelliarmus, pokračujte chodbou do místnosti, ve které si Expelliarmus poprvé vyzkoušíte. Nejprve třikrát zakouzlete Flipendo na Rona. Pak se přepněte do inventáře a přiřaďte si Expelliarmus na △. Až na vás Ron zakouzlí Flipendo, tak ho pomocí tohoto obranného kouzla odrazte. Až se vám podaří třikrát odrazit Flipendo, můžete pokračovat na schodiště, po kterém musíte seběhnout do šestého patra. Vejděte do knihovny, kde vás čeká krátký souboj s kouzelnou knihou. Opět použijte Expelliarmus, pomocí kterého musíte na knihu odrážet její útočná kouzla.

V další místnosti porazte skupinku knih pomocí kouzla Flipendo. Pokračujte do opuštěné koupelny, kde sídlí Fred a George. Během rozhovoru se přesunete do malé šatny, kde se musíte přepnout na Rona. Ten může na rozdíl od Harryho prohledávat knihovny a také umí otevírat tajné průchody. Jděte ke stěně za Ronem a Georgem a strčte do ní. Vejděte do tajné chodby a dostanete se do sálu s vysokým sloupem. Chytněte jedno z držadel mříže naproti sloupu a přepněte se na Harryho. Společnými silami mříž o trochu povytáhnete. Pokračujte do místnosti, ve které se po vašem příchodu propadne podlaha. Jako Harry přeskákejte na druhou stranu místnosti (skákání je automatické), kde jsou rozmístěna 3 tlačítka. K tomu vpravo přeskočíte. Pak se nalevo od prostředního tlačítka přitiskněte ke zdi a po úzké římse dojděte k tlačítku vlevo. Pokud všechna tlačítka zmáčknete dost rychle, tak se vám otevře malá místnost. Pomocí Flipendo zneškodněte Pixies a jako Ron zmáčkněte stěnu v malé místnosti otevřené tlačítky.

Pokračujte do další místnosti, kde musíte nejprve zvednout velkou truhlu ležící přímo v jejím středu. Až ji budete držet, zavolejte svého kamaráda na pomoc (zmáčkněte L1). Po animaci odneste truhlu k vysokému ochozu se špatně natočeným zrcadlem. Položte ji a vylezte po ní nahoru. Zezadu vylezte na zrcadlo a natočte ho směrem na neosvětlené zrcadlo u protější stěny. Až světlo ozáří oko nade dveřmi, můžete pokračovat dál. V další místnosti nejprve jako Ron prozkoumejte několik tajných průchodů. Pak jako Harry několikrát zakouzlete Flipendo na kolo podivného mechanismu a vylezte na kamenný kvádr, který se spustí dolů. Po provazu vylezte na trám pod stropem a probojujte se na druhý konec místnosti. Až vyběhnete na schodiště, tak se za vá-

mi zavřou dveře a vy budete pokračovat pouze s Harrym.

V knihovně nejprve v truhlici vpravo (jsou před ní fazolky) seberte krmení pro Hedwigu. Pak pomocí kouzla Expelliarmus porazte kouzelnou knihu a vyběhněte na terasu na druhém konci knihovny. U bidýlka zavolejte Hedwigu a nakrmte ji. Díky tomu nad ní získáte kontrolu a oknem v rohu knihovny (Hedwiga letí přímo k němu) můžete vyletět kkému sloupu, kolem kterého už jste procházeli. Nad ním levituje mapa, kterou musíte sebrat a donést Harrymu. Ten si ji prostuduje a dozví se z ní heslo, díky kterému můžete projít zeleným obrazem. Dostanete se do první knihovny, kterou hlídá dvojice brnění (fialové paprsky vám naznačí, kam až vidí). Nejprve doběhněte do levého zadního rohu, kde musíte zmáčknout tlačítko na stěně. Pak oběhněte celou knihovnu a otevřenými dveřmi pokračujte do druhé knihovny. Zde využijte toho, že vás brnění nemohou vidět ve stínu. V úzkých průchodech se tedy kolem brnění protáhněte stínem podél knihoven. Ve třetí knihovně před východem hlídkuje prefekt. Musíte se tedy prosmýknout kolem čtyř brnění a dostat se k východu z boku. Až půjde prefekt směrem od dveří, tak vyběhnout na chodbu, kde už na vás čeká Ron. Pokud chcete, můžete v obrazovce s úkoly ukončit den.

Školní soutěž

✗ **Stejně jako v předchozích dílech série i tentokrát můžete sbírat body do školní soutěže (House Points), jejíž výsledky jsou vyhlášeny na konci školního roku (bodový stav můžete sledovat ve vstupní hale). Zpočátku budete poměrně často narážet na štíty, které mají hodnotu 10 bodů. Za splnění některých úkolů dostanete celých 50 bodů, takže vaše hodnocení bude stoupat poměrně rychle. Stejně rychle ale můžete o body přijít. Při nočních výletech po škole můžete být chyceni brněním nebo hlídkujícími prefekty. Pokud vás chytí, ztratíte 10 bodů.**

✗ **Naštěstí je zde možnost, jak získat body mimo hlavní dějový příběh. Touto možností je hledání předmětů, které se ztratily někde ve škole. Ve společenské místnosti si na nástěnce přečtěte zprávu, ze které se dozvíte, kde byste měli hledat. Předměty nejsou schovány v žádných tajných skrýších, takže stačí mít oči otevřené. Pokud hledaný předmět najdete, tak se s ním vraťte k nástěnce a získáte za něj 10 bodů. Často najdete předměty cestou na některou z hodin, takže se vám plnění úkolů z nástěnky opravdu vyplatí.**

3. Den - The First Day of Term

Po probuzení začínáte jako Hermiona. Seběhněte do společenské místnosti, kde na vás čekají Ron a Harry. Společně pokračujte na schodiště a seběhněte až do třetího patra, ve kterém najdete učebnu obrany proti temné magii. Uvnitř se ani neohřejete a učitel vás pošle pro kouzlo Glacius. Jeskyní doběhněte až do haly s obrovským kotlem, kde musíte nejprve zneškodnit hejno Pixies. Pak společně zvedněte kotel a odneste ho na velké kruhové tlačítko. Až na něj kotel spustíte, tak se zasunou mříže a vy musíte pokračovat na schodiště zamořené Pixies. Probojujte se do haly plné ledu, ve které musíte nejprve zmáčknout tlačítko napravo od vchodu (Hermiona se k němu postaví). Tím aktivujete paprsek, kterým budete muset oslepit oko nad východem. Jako Harry tedy natočte všechna zrcadla tak, aby se paprsek dostal až k oku.

Po otevření dveří proběhněte do další místnosti, ve které musíte nejprve zneškodnit Pixies. Pak vyskákejte až na skalní římsu vedle stroje u zadní stěny. Rovnou z římsy několikrát zakouzlete Flipendo na stroj a po úplném vysunutí pohyblivé římsy doskákejte až ke druhému stroji. Do něj opět kouzlete Flipendo tak dlouho, dokud nebude i druhá pohyblivá římsa maximálně vysunutá. Nyní můžete přeskákat na terasu nad halou s ledem. Zde pomocí stroje vpravo otevřete dveře pod protější terasou a seskákejte dolů. Proběhněte dveřmi a v místnosti s trojicí tlačítek nejprve dotáhněte světlou bednu k jedné z knihoven se svitky. Harry po ní vyleze nahoru a může přeskákat až k zavřenému výklenku. Nyní dotáhněte bednu na jedno z tlačítek. Pak se musí Ron a Hermiona postavit na ta zbývající. Díky tomu může Harry zmáčknout tlačítko v otevřeném výklenku. Po vysunutých schodech vyběhněte do slepé chodby, kde musíte kouzlem Expelliarmus porazit kouzelnou knihu.

Jako Ron zatlačte na tajnou stěnu na konci chodby. Před vámi je dvojice ledových salamandrů, které snadno zneškodníte kouzlem Flipendo. Doběhněte na terasu s dalším stojem, který aktivujete Flipendem. Po vylétnutí hejna Pixies nejprve všechny zneškodněte a pak jako Hermiona podlezte škvírou pod dveřmi. Na zemi vidíte ledové dráhy, po kterých můžete posouvat malou ledovou krychli. Dotlačte ji až k terase nalevo od vchodu. Vylezte po ní nahoru a uvidíte další ledovou dráhu. Na ní nejprve dotlačte jednu ze dvou ledových krychlí do rohu vedle tlačítka. Pak k ní pošlete ze strany od tlačítka druhou krychli, která se zastaví přímo na tlačítku. Tím se natrvalo zasune sloup dole u vchodu. Seskočte dolů a ledovou krychli dotlačte k terase, která byla dříve kvůli sloupu nepřístupná.

Doběhněte do kruhové haly a v jejím středu seberte kouzelnou knihu, ze které se naučíte kouzlo Glacius. Rovnou si ho přiřaďte na jedno z tlačítek a použijte ho na

zmrazení horké vody (zaměřte si ji tlačítkem R1), která je nyní všude kolem vás. Po ledu rychle doběhněte k malé plošince, která se vysunula v průběhu krátké animace. Na ochozu budete napadeni loučemi, které můžete zneškodnit kouzlem Glacius. Doběhněte do místnosti, ve které najdete ledovou plochu s několika překážkami. Na její druhé straně vidíte bílou skvrnu, ze které kouzlem Glacius vyčarujete ledovou krychli. Tu dotlačte až k tlačítku, kterým si vysunete schody vedoucí do haly, ve které čekají Harry a Ron. Ti jsou ale napadeni ohnivými salamandry, tak si pospěšte. Nejprve pomocí kouzla Glacius uhaste trojici ohňů, které dávají salamandrům sílu. Pak můžete salamandry zmrazit a zneškodnit kouzlem Flipendo.

Pokračujte směrem k učebně a v hale s kotlem vás čeká nepříjemné překvapení. Kotel ožil a napadne vás. Držte se od něj co nejdál a čekejte na chvíli, kdy otevře dvířka a začne na vás metat ohnivé koule. Vyhněte se jim a po čtvrté kouli doběhněte ke kotli. Zakouzlete Glacius do jeho otevřených dvířek a až na vás vystřelí jednu z loučí, tak jí kouzlem Glacius zničte (kouzlete tak dlouho, dokud se louč úplně nerozpadne. Stejný postup opakujte i s druhou loučí. Po jejím zničení stačí ještě jednou kotel zmrazit a máte vyhráno. Vraťte se do učebny a po ukončení hodiny vyběhněte na schodiště. Seběhněte až do vstupní haly, ze které vede schodiště do sklepa. Tam najdete učebnu, ve které probíhá hodina přípravy lektvarů. Po animaci s Ronovou nehodou dotáhněte Harryho před katedru a seberte z ní dvě láhve s lektvarem Wiggenweld. Přiřaďte ho jednomu z tlačítek a vypijte první láhev. Pak běžte k Harrymu a dejte mu vypít tu druhou. Po hodině můžete ukončit den.

4. Den - Neville and the Ghoul

Třetí den začíná ve společenské místnosti. Spolu s Ronem nejprve doběhněte na schodiště. V pátém patře vejděte do místnosti, ve které vás čeká souboj s Malfoyem a jeho dvěma kumpány. Použijte na ně Flipendo nebo Expelliarmus a zneškodněte je. Pokračujte do další místnosti, ve které budete napadeni hudebními nástroji. Probijte se až do poslední místnosti, ve které konečně najdete Nevilla. Ten se krčí na skříni a brání se před útoky zlého skřeta. Nesnažte se na skřeta používat žádná kouzla, protože ho jen zbytečně podrážděte. Místo toho jako Ron otevřete velkou krabici s namalovaným klaunem. V krátké animaci se Ron dostane na balkón v nejvyšším patře. Zde nejprve zlikvidujte dva roboty a letadlo. Pak seběhněte po schodišti do velkého skladiště, které je plné nejrůznějšího harampádí.

V levé části skladiště najdete stojan s knihou kouzel. Z té se naučte kouzlo Lumos Duo, díky kterému může Ron vykouzlit paprsek světla. Bohužel vás vzápětí napadne trojice Hunkypunků. V inventáři si přiřaďte

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Natáčení kamery
Křížek » Interakce s okolím
Kolečko » Přepínání postav
Čtveréček a Trojúhelník » Přiřazená kouzla
R1 » Zaměření na cíl kouzla (úkroky)
L1 » Ostatní vás následují
SELECT » Inventář

kouzla tak, abyste mohli používat Lumos Duo a Flipendo. Vyhněte se létajícím lucerničkám a pomocí paprsku světla zblízka osvětlete jednoho Hunkypunka. To ho na chvilku zhmotní a vy ho můžete zneškodnit pomocí Flipenda. Stejný postup opakujte i u zbývajících dvou protivníků. Až porazíte druhou trojici Hunkypunků, pomocí Lumos Duo nabijte obrovskou křišťálovou kouli světlem. Až začne sama zářit, natočte jediné zrcadlo v místnosti tak, aby světlo oslnilo oko nad východem. Proběhněte do knihovny, kde musíte odrazit další útok hraček.

Sousední místností proběhněte na balkón, na kterém vás napadne robot vyzbrojený raketami. Jakmile otevře své břicho, tak na něj pošlete Flipendo (robot je zranitelný jen s otevřeným břichem) a uhněte jeho raketám. Po krátkém souboji dojděte k zábradlí a pomocí Lumos Duo nabijte křišťálovou kouli na stojícím vláčku. Tím si otevřete mříž nedaleko zuřícího skřeta. Seskočte dolů a pomocí Lumos Duo dotlačte skřeta do otevřené místnosti. Až bude uvnitř, tak se za ním mříž automaticky zavře. Nyní doprovoďte Nevilla ke vchodu do společenské místnosti Griffindoru. Po animaci s potrhaným obrazem můžete ukončit den.

5. Den - Buckbeak

Ze společenské místnosti rovnou pokračujte na hlavní schodiště. Seběhněte dolů a vstupní halou poprvé vyběhněte ven ze školy. Oběhněte malou zahradu a za kamenným kruhem pokračujte směrem od školy. Po chvilce doběhnete k Hagridovu domu, u kterého se koná hodina péče o magické bytosti. Vyslechněte si krátkou přednášku a pak se pomalu přibližte zepředu k hypogrifovi jménem Buckbeak. Pokloňte se před ním a až na něj naskočíte, podržte ◎ a hypogrif se vznese. V krátké animaci jste si určitě všimli, že Hagrid vypustil do vzduchu 20 netopýrů. Vašim úkolem je posbírat jich co nejvíc v daném časovém limitu. Rozhlédněte se kolem a nad skupinkou studentů byste měli vidět bílý oblak. Ten označuje hejno, které je vaším cílem. Rozlétněte se proti němu a pokuste se proletět pokud možno jeho středem. Na ukazateli vpravo sledujte, jak byl váš nálet úspěšný. Pokud se vám v časovém limitu povede posbírat všechny netopýry, tak získáte hodnocení A+.

Po animaci s útokem Dementorů bude hra pokračovat na marodce. Vyběhněte za Ronem na chodbu, kde vás čeká souboj s Peevesem. Pokud kličkuje, tak jen uhýbejte před vázami, které na vás hází. Počkejte si, až se na chvilku zastaví. Teprve pak na něj zakouzlete Flipendo, které mu ubere část energie. Tento postup opakujte, dokud Peeves neodletí. Po krátké animaci vám Ron zase uteče a vy musíte běžet za ním. Sledujte ho po hlavním schodišti a přes vstupní halu až do sklepení. Zde prokličkujte mezi trojicí brnění a doběhněte až do místnosti na konci chodby. Až k vám po krátké animaci seskočí

skutečný Ron, opět získáte svou mapu. Přepněte se na Rona a otevřete tajný průchod (Harry ho vidí na mapě). Chodbou dojděte až na schodiště zamořené skřety. Použijte na ně Flipendo a všechny je zneškodněte. Pak pokrčujte do velkého sklepa plného sudů. Na jeho konci nejprve otevřete truhly vlevo a v jedné z nich najdete krmení pro Hedwigu. Pak ji u bidýlka zavolejte a nakrmte. Až ji budete kontrolovat, doleťte na konec schodiště, na kterém jste bojovali se skřety.

Po příchodu Hermiony doběhněte k mříži se dvěma držadly. Jako Harry a Ron chyťte obě držadla a mříž se trochu nadzvedne. Jako Hermiona proklouzněte pod mříží a doběhněte až k dřevěnému můstku. Na něm kouzlem Glacius uhaste kličkující ohnivou kouli a za můstkem pokračujte doprava. Vyhněte se dalším koulím (nebo na ně použijte kouzlo Glacius) a doběhněte k velkým kamenným schodům s několika skřety. Zneškodněte je pomocí kouzla Flipendo a kouzlem Glacius zmrazte malé vodopády. Po nich vylezte až nahoru a probojujte se k dalšímu dřevěnému můstku. Po jeho zničení seskočte dolů a kouzlem Flipendo zničte dřevěnou bednu, která vám blokuje další cestu. Dostaňte se až na velkou plošinu s knihou kouzel. Z té se naučíte kouzlo Reparo, kterým můžete opravovat rozbité věci. Doběhněte až ke zbytku zničené bedny, na kterém si ho můžete vyzkoušet. Vylezte na plošinku, kde jsou zbytky bedny, kterou jste sami zničili. Opravte ji kouzlem Reparo a shoďte ji dolů. Dotáhněte si ji až k začátku mostu, na který přes ní můžete vylézt.

Kouzlem Reparo nadvakrát opravte most a doběhněte až k mříži, u které můžete opravit bednu pod tlačítkem. Pak na ní vylezte a zmáčknutím tlačítka mříž otevřete. Stále jako Hermiona doběhněte ke zničenému dřevěnému můstku a opravte ho. Za ním uhaste dvě kličkující ohnivé koule a přepněte se na Rona. Jen on může pomocí kouzla Lumos Duo zhmotnit dva Hunkypunky, kteří pobíhají za můstkem. Pak je pomocí Flipenda zneškodněte a pokračujte na schodiště vlevo. Proběhněte kolem skřeta, kterého nemůžete zneškodnit. Dostanete se do velké knihovny, která je střežena trojicí brnění a prefektem hlídkujícím u východu. Kolem prvního brnění snadno proběhnete k druhému. Až se bude dívat směrem doprava (z vašeho pohledu), proběhněte ke knihovně vlevo za ním. Stejnou cestu jako Harry musíte absolvovat také s Hermionou. Ta musí opravit bednu, po které vylezete jako Harry na knihovnu. Seskočte na druhou stranu a za zády hlídkujícího prefekta vyklouzněte na chodbu. Nyní stačí proběhnout mezi další trojicí brnění a ve vstupní hale můžete ukončit den.

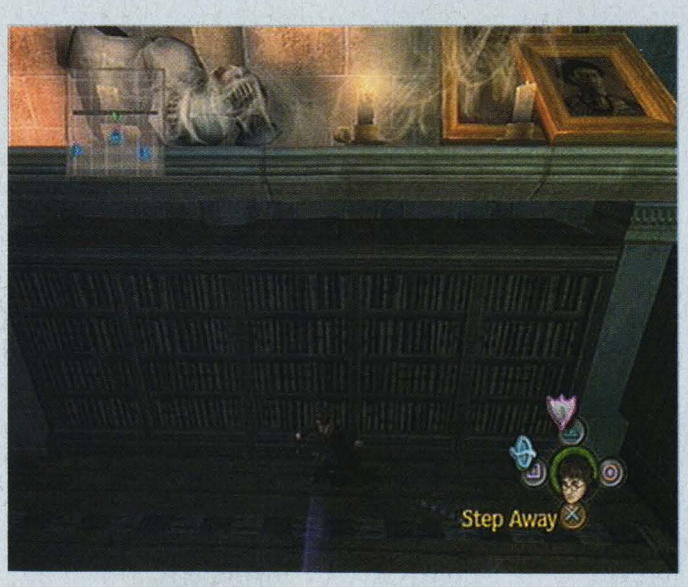
6. Den - Carpe Retractum

Ráno běžte rovnou na hlavní schodiště a seběhněte do vstupní haly.

Venku pokračujte od kamenného kruhu směrem doleva a doběhněte až k lesu, u kterého vidíte rudý paprsek světla. Ten označuje místo, na kterém najdete první ze tří ingrediencí pro výrobu protijedu. Na kraji lesa vidíte 3 brouky (Chizpurfle). Jejich nerozbitný krunýř je první ingrediencí. Přepněte se na Rona a použijte kouzlo Lumos Duo. Zaměřte se na jednoho z brouků a nalákejte ho až k jedné ze dvou velkých masožravých rostlin (Tentacula). Když ho dovedete dost blízko, tak ho rostlina spolkne a vzápětí vyplivne jeho krunýř. Tímto způsobem musíte získat 3 krunýře. Pak doběhněte k Hagridově domku, za kterým najdete ohradu s hypogrifem. Pokloňte se mu a doleťte ke břehu jezera, u kterého najdete druhý rudý paprsek. Jakmile se k němu přiblížíte, uvidíte 3 modré hmyzáky (Billywig). Pokud je všechny pochytáte, máte i druhou ingredienci.

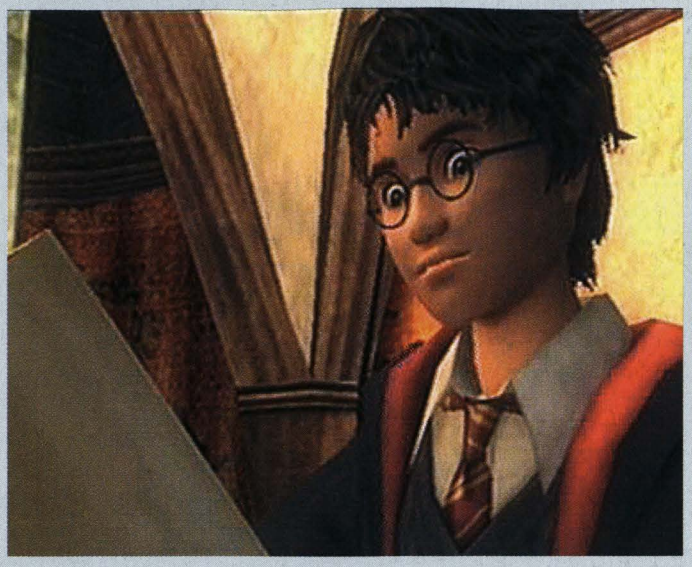
Nyní naskočte na Beakyho jako Hermiona (pokud už na něm neletí) a doleťte ke skleníkům v zadní části školy. Přistaňte za vnější zdí, protože mezi skleníky nemůžete z hypogrifa seskočit. Doběhněte až k hořícímu keři, který je tradičně označen červeným paprskem. Uhaste ho pomocí kouzla Glacius a pak posbírejte 3 semena, která se objeví kolem keře. Nyní máte všechny ingredience pro výrobu protijedu. Doleťte tedy ke vchodu a společně se vraťte do školy. Ze vstupní haly pokračujte do sklepení, kde musíte navštívit hodinu vaření lektvarů. Po jejím ukončení doběhněte na hlavní schodiště a ve druhém patře pokračujte až do učebny, kterou najdete na konci velké haly. V průběhu hodiny dostanete za úkol přinést kouzelnou knihu.

Cestu do podzemí začínáte ve velké kruhové hale. Zůstaňte přepnutí na Hermionu a doběhněte k protějším dveřím. Cestou budete napadeni několika hořícími loučemi. Musíte je zmrazit pomocí kouzla Glacius a pak je rozbít kouzlem Flipendo. Až zničíte všechny 4 útočící louče, tak se vám otevřou dveře, které vedou do menší kruhové místnosti. Zde nejprve kouzlem Glacius ochlaďte všechny tři kovové kruhy, které vidíte v malých výklencích. Pak se každého z nich chytněte jednou postavou a po krátké animaci se dá výtah do pohybu. Cestou dolů budete muset porazit celkem 3 vlny



Sběratelské kartičky

Další klasikou série jsou sběratelské kartičky s obrázky slavných postav. Jejich sbírání se v tomto pokračování obzvlášť vyplatí, protože za každou sérii 5 kartiček (jejich sbírku můžete průběžně kontrolovat v inventáři) se jedné z vašich herních postav zvýší maximální stav zdraví o čtvrtinu (část zdraví nad původním maximem je označena červeně). A v pokročilejších fázích hry je zdraví opravdu důležité, takže nejde o zanedbatelnou záležitost. Většinu kartiček najdete v truhlách, na které narazíte na každém rohu. Často jsou ale zastrčené v temných koutech, takže musíte mít oči otevřené. Například je dobré hrát za Harryho, který má na své mapě zobrazeny tajné místnosti). Pak je stačí s Ronem otevřít a máte další úlovek.



útočících skřetů. Jednoduše pobíhejte kolem a pokuste se je co nejrychleji zneškodnit kouzlem Flipendo. Až se výtah zastaví, tak musí Harry a Ron lehce nadzvednout mříž se dvěma držadly. Jako Hermiona pak můžete obvyklým způsobem proklouznout do chodby za mříží.

V zatopené hale nejprve zmrazte pomocí kouzla Glacius vodu. Po ledu pak přeběhněte na druhou stranu a tlačítkem na levém konci krátkého ochozu vytáhněte mříž. Pak proběhněte odemčenými dveřmi do chodby, ve které nejprve seberte dvě lahve s protijedem. Pokračujte dál a zneškodněte dvě Doxy, které vás mohou pokousat. Pokud se jim to povede, tak Hermionu otráví a vy musíte rychle vypít protijed. Zneškodněte ještě dvojici skřetů a pak pokračujte do velké haly, ve které vás čeká menší hlavolam. Nejprve kouzlem Flipendo rozbijte bedny, ve kterých jsou uvězněny Doxy. Zneškodněte je a pokračujte k vysokému ochozu u protější stěny. Zmrazte vodopád a vylezte po něm nahoru. V levé části ochozu najdete další dvě lahve s protijedem a napravo je tlačítko, kterým aktivujete světelný paprsek. Seskočte dolů a přes další zmražený vodopád vylezte k zrcadlu, které je špatně natočené. Natočte ho na křišťálovou kouli a opět seskočte dolů.

Do zeleného kanálku natekla voda, ze které můžete kouzlem Glacius vyčarovat ledovou krychli. Tu musíte dostat na tlačítko, kterého už jste si určitě všimli. Z pohledu od vchodu dotlačte krychli do levého bližšího rohu. Pak zničte zbývající dřevěné bedny (pokud jste je už nezničili). Na levém konci bližšího kanálku opravte pomocí kouzla Reparo bednu, která stojí u vysokého ochozu se zrcadly. Ledovou krychli pošlete směrem k ní a pak dřevěnou bednu zničte (díky tomu budete moci poslat ledovou krychli zpět). Nyní opravte kouzlem Reparo bednu u pravé bližšího rohu (před odbočkou k tlačítku). Pošlete k ní ledovou krychli, která se o ní zarazí. Nyní ji můžete postat na tlačítko, které vám otevře mříž nad schodištěm. Po zmraženém vodopádu vylezte nahoru a pokračujte do kruhové haly s rozbitým strojem. Opravte ho kouzlem Reparo a pak pomocí kouzla Flipendo spusťte dolů velký kamenný blok. Přeběhněte po něm a na druhé straně haly najdete na stěně tlačítko, kterým vysunete schodiště vedoucí dolů ke vchodu.

Jako Harry vyběhněte ke spuštěnému kamennému bloku. Vylezte nahoru po jednom z upínacích lan a po úzké římse dojděte až k tlačítku nalevo od kamenného bloku. Zmáčkněte ho a na ochozu pod vámi se otevře mříž. Ron s Hermionou nyní musí doběhnout k rozbitému můstku. Ten Hermiona spraví kouzlem Reparo a Ron se zatím může starat o otravné skřety. Až se probojujete na konec chodby, tak se dostanete do haly s dvojicí Hunky-punků. Ty musíte jako Ron zneškodnit pomocí kouzla Lumos Duo. Pak běžte k vodopádům vpravo a jeden z nich jako Hermiona zmrazte. Ron musí vylézt nahoru a kouzlem Lumos Duo nabije křišťálovou kouli. Seskočte dolů a přes další zmražený vodopád vylezte ke špatně natočenému zrcadlu. Natočte ho na oko vpravo a tím nalijete trochu vody pod zářící křišťálovou kouli, která leží na zemi. Jako Hermiona pod ní kouzlem Glacius vyčarujte ledovou krychli a na ní dotlačte křišťálovou kouli před druhé oko (krychli může před okem zarazit druhá postava).

Po vysunutých schodech vyběhněte ven do druhého patra kruhové haly. Zmáčkněte tlačítko napravo od dveří a tím si vysuňte schody. Přepněte se na Harryho, který musí od dveří ve druhém patře přeskočit na druhý zavěšený kamenný kvádr. Z něj vylezte po závěsném laně nahoru a po římse dojděte ke stroji vpravo. Kouzlem Flipendo spusťte kamenný kvádr dolů a seskočte na něj. Z kvádru můžete přeskočit ke dveřím v osvětleném výklenku. V menší kruhové hale vyběhněte ke knize kouzel a naučte se z ní kouzlo Carpe Retractum. Po zasunutí schodů zneškodněte skřety na vnějším ochozu a pak na malou sochu na druhé straně zakouzlete Carpe Retractum. Trochu couvněte a Harry přeskočí na druhou stranu. Doběhněte k mezeře, na jejíž druhé straně vidíte zlatý úchyt. Opět použijte Carpe Retractum a couvnutím si vysuňte můstek. Vyběhněte až do velké kruhové haly a z obou stran pomocí kouzla Carpe Retractum vytáhněte most vedoucí k plošině ve středu.

Přeběhněte s celou trojicí k zavřené mříži, za kterou vidíte tlačítko. Jako Harry použijte Carpe Retractum na malou mříž vlevo. Jako Hermiona se protáhněte na druhou stranu a tlačítkem otevřete mříž. Pokračujte do chodby, ve které musíte zneškodnit poměrně početnou skupinku skřetů. Na konci chodby se dostanete do haly s nepříjemným protivníkem. Počkejte, až se rytíř dotočí, a pak se k němu opatrně přibližte. Pomocí Carpe Retractum zachyťte jeden z jeho štítů a odtrhněte ho. Ze štítu se vyklube malý protivník, který je zranitelný jen ve chvíli, kdy se postaví. Držte se od něj tedy dál a až bude stát na nohách, tak ho kouzlem Flipendo zasáhněte do citlivého břicha. Po dvou zásazích můžete opět napadnout rytíře a strhnout mu další štít. Až zničíte všechny 4 štítové bojovníky, tak vás začne rytíř napadat meči. Opět si počkejte, až se zastaví. Pak se k němu přibližte ze strany, na které má na přilbě zlatý úchyt. Zachyťte ho pomocí Carpe Retractum a odtrhně-

te mu hlavu. Po souboji se vraťte do třídy a po ukončení hodiny můžete ukončit tento náročný den.

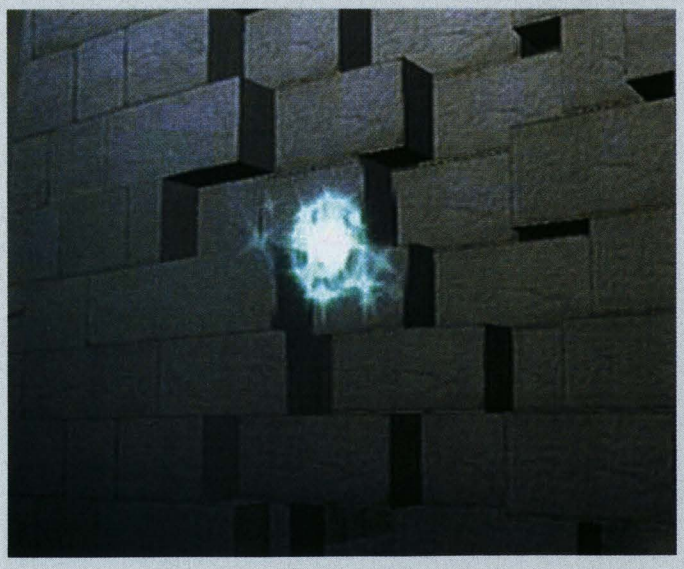
7. Den - The Patronus

Jako vždy začněte den cestou na hlavní schodiště. Seběhněte do čtvrtého patra, kde musíte navštívit učebnu historie magie. Po rozhovoru s profesorem Lupinem se Harry vydá pro knihu s kouzlem Expecto Patronum. V první místnosti to bude snadné. Nalevo od vchodu zasuňte podivnou krychli do přístroje na konci koleje. Tím si vysunete sochu s úchytem v pravém vzdálenějším rohu místnosti. Doběhněte k okraji podlahy a pomocí kouzla Carpe Retractum se přitáhněte na druhou stranu. Také zde zasuňte krychli do přístroje a otevřenými dveřmi pokračujte do větší místnosti plné malých plošinek. Všimněte si, že v každém rohu je umístěna jedna krychle s8ístrojem. Vaším úkolem bude zasunout všechny krychle a otevřít si tak dveře na druhé straně. Mezi plošinkami se pohybujte pomocí kouzla Carpe Retractum. Pokud vyloženě nevíte, jak dál, tak chvilku počkejte. Některé sochy se totiž vysunou až chvilku po vašem doskoku. Při tom všem vás bude ještě obtěžovat Dementor. Asi budete často potřebovat kmitání levým analogem, kterým se můžete ubránit jeho útoku.

V poslední místnosti najdete knihu kouzel, ze které se naučíte kouzlo Expecto Patronum. Hned si ho přiřaďte na jedno z tlačítek a vzápětí ho použijte. Natočte se

směrem k Dementorovi a vypusťte na něj zářícího Patrona. Musíte ho navádět levým analogem, protože se na Dementora nemůžete zaměřit. Až svého děsivého protivníka několika zásahy porazíte, tak se děj hry přesune zpět do učebny. Zde se nejprve přepněte na Hermionu, se kterou se můžete protáhnout pod povysunutou mříží u katedry. V malé místnosti se z knihy kouzel naučíte velmi užitečné kouzlo Draconifors. Otočte se a hned si ho vyzkoušejte. Zakouzlete Draidconifors na sochu draka vedle koberce, který zakryl mříž. Socha se změní na draka a koberec spálí. Tímto kouzlem si můžete zpřístupnit mnoho dveří, které pro vás byly dříve nedosažitelné.

Nyní můžete doběhnout až do studovny, ze které vedou dveře na hlavní schodiště. Tyto dveře ale bohužel hlídá profesor Snape. Musíte tedy pokračovat ke dveřím zakrytým kobercem (upozorní vás na ně krátká animace), který může odstranit Hermiona pomocí kouzla Draconifors. Tajnou chodbou proběhněte do druhého patra, ze kterého se ale bohužel také nedostanete úplně snadno. Ve studovně totiž hlídkuje prefekt, kterému budete muset proběhnout za zády. Na schodišti vyběhněte o patro výš a v další studovně opět opatrně obejděte hlídkujícího prefekta. Tak se dostanete na chodbu, na jejímž konci je socha Gunhildy of Gorsemoor. Stačí proběhnout mezi řadou brnění a Harry sochu automaticky odsune.



Tajným průchodem se dostanete ven ze školy. Doběhněte k malému domku a zezadu vás napadne Malfoy se skupinkou svých kamarádů. Nebudete to lehký boj, tak ho berte vážně. Jako obvykle použijte buď Flipendo, nebo Expelliarmus. Po úspěšném souboji bude hra pokračovat u křoví, do kterého se schovaly víly. Jako Hermiona nejprve použijte kouzlo Reparo na rozbitou sochu draka vedle křoví. Až bude socha v původním stavu, tak na ni použijte kouzlo Draconifors. Drak spálí křoví a vás čeká souboj s vílami. Použijte na ně Flipendo a když leží omráčené na zemi, tak se je pokuste sebrat. Musíte získat celkem 3 víly. Až bude souboj za vámi, budete napadeni Dementory. Ron s Hermionou budou rozbíjet branku (sledujte její stav v levém dolním rohu obrazovky) a vy zatím musíte pomocí kouzla Expecto Patronum odrážet útoky Dementorů. Až bude branka zničená, tak se vrátíte do školy.

Chodbu hlídá profesor Snape, takže budete muset jít oklikou. Po schodišti vlevo vyběhněte ke dveřím zakrytým kobercem. Jako Hermiona použijte kouzlo Draconifors a malým skladištěm proběhněte na druhý konec chodby. Seskočte dírou v zábradlí a ve studovně proklouzněte kolem hlídkujícího prefekta. Až vyběhnete do sedmého patra, tak vás Peeves upozorní na hlídací trolly. Tradiční cesta k obrazu Fat Lady je zamčená, tak budete muset projít severním křídlem. V rozlehlé studovně hlídá několik trollů, které můžete obejít tichou chůzí. Radši vám ale doporučujeme použít Dungbombs, které trolly odlákají svým smradem (Ron je může najít v knihovnách, nebo si je koupíte od Freda a George). U obrazu Fat Lady si promluvte s Nevillem a ve společenské místnosti můžete ukončit den.

8. Den - Hollow Victory

Vaším prvním úkolem bude najít tři zbývající ingredience, které potřebujete na hodinu vaření lektvarů. Vyběhněte tedy ven za školy a hned za kamenným kruhem uvidíte první červený paprsek. Ten označuje strom, na kterém visí několik vajíček. Nejprve ale musíte pomocí kouzla Flipendo zneškodnit všechny otravné a jedovaté Doxy, které poletují kolem. Až bude kolem stromu klid, použijte kouzlo Carpe Retractum a sebrání 3 vajíček. Pak pokračujte k Hagridovu domu, protože budete potřebovat hypogrifa. Jako Hermiona na něj naskočte a leťte směrem ke skleníkům. Na jednom z nádvoří uvidíte druhý červený paprsek. Sleťte k němu a uvidíte hejno

vážek poletujících kolem sochy draka. Použijte na sochu kouzlo Draconifors a jejím ohněm spalte 3 vážky. Opět naskočte na hypogrifa a najděte Harryho. S ním naskočte na hypogrifa a obleťte školu. U jezera najdete poslední červený paprsek, u kterého musíte přistát. Aktivujte akční mezihru, ve které musíte pomocí kouzla Carpe Retractum nachytat 3 létající mořské koníky.

Po získání všech potřebných ingrediencí doběhněte na hodinu vaření lektvarů. Ta se jako vždy odehrává ve sklepení pod vstupní halou. Po hodině pokračujte ve hře jako Hermiona. Vyběhněte ven ze školy a pokračujte k Hagridovu domku. Za ním naskočte na Buckbeaka a v časovém limitu doleťte na nádvoří před vchodem do školy. Přistaňte před troskami věže, ve kterých visí krabice s míči. Seskočte na zem a po straně trosek uvidíte bílou skvrnu. Použijte na ní kouzlo Glacius a po ledové krychli vylezte k soše draka, na kterou musíte použít kouzlo Draconifors. Seskočte dolů a seberte krabici. S ní naskočte na hypogrifa, na kterém musíte opět v časovém limitu doletět ke stadionu. Před ním přistaňte a doběhněte ke vstupní bráně. Po animaci se zápasem můžete ukončit den.

9. Den - Expecto Patronum!

Tentokrát budete den začínat už v noci, takže vás čeká netradiční cesta severním křídlem. Stejně jako minule vám vřele doporučujeme podniknout tuto nebezpečnou cestu s Ronem, který si může cestou

doplňovat zásoby Dungbombs z knihoven. Dál už je to snadné. Seběhněte až do vstupní haly a po opuštění školy doběhněte k Hagridovu domku. Po smutné animaci bude hra pokračovat uvnitř Whomping Willow. V první chodbě budete napadeni skupinkou rozzuřených skřetů. Všechny zneškodněte a pokračujte do chodby s ohnivými salamandry. Jako Hermiona uhaste pomocí kouzla Glacius jejich oheň a pak je zmrazte. Harry vám naštěstí pomůže s jejich definitivní likvidací. Pak jako Harry vytáhněte z obou stran most, po kterém oba přeběhnete na druhou stranu a můžete si zopakovat souboj s ohnivými salamandry. V další malé místnosti bude následovat souboj s několika Doxy, které vás s největší pravděpodobností otráví.

Po vypití protijedu pokračujte do další chodby zamořené skřety. Jako Hermiona seskočte do nižší části chodby a kouzlem Reparo opravte zničenou bednu u levé stěny. Tu pak dotlačte k vyvýšené části chodby a vylezte po ní nahoru. Jako Harry jí běžte na pomoc a zneškodněte všechny skřety. Pak společně zvedněte truhlu u levé stěny a doneste ji pod tlačítko. Vylezte na truhlu a po zmáčknutí tlačítka doběhněte k Ronovi. Po delší animaci budete napadeni Dementory. Vaším úkolem je dotáhnout bezmocného Siriuse Blacka po břehu až k Hermioně. Velmi vám pomůže, když se budete pohybovat co nejdále od vody, nad kterou se vaši protivníci vznášejí. Pokud se vám podaří dostat se až k Hermioně, budete muset začít odrážet útoky Dementorů. Vydržte to tak dlouho, dokud vás nepřiletí zachránit Protectorus vyslaný z druhé strany.

Po další animaci a krátkém návratu v čase budete muset odrážet útok Dementorů z druhé strany. Tentokrát ale budete ve velmi nevýhodné pozici, protože musíte prorazit celou skupinkou, abyste mohli ochránit Siriuse Blacka. To byste ale nemohli nikdy dokázat, pokud nebudete nabíjet kouzlo Expecto Patronum na maximum. Co nejdéle tedy podržte tlačítko, na které máte toto kouzlo přiřazené. Tím mu dodáte na síle a Protectorus doletí podstatně dál. Druhou důležitou vlastností tohoto mocného kouzla je urychlování. Pokud zmáčknete ⊗, Protectorus výrazně zrychlí. I s těmito radami ale není jednoduché zasáhnout Dementora, který právě útočí na Blacka. První možností je poslat několik kouzel přímo do středu skupinky a vytvořit si tak průchod. Tato taktika je ale velmi obtížná a výsledek hodně záleží na štěstí. Jednodušší je pokusit se skupinku oběhnout zprava. Několik prvních Protektorů musí pobít Dementory, kteří se pohybují na okraji skupinky. Čtvrtý nebo pátý Protectorus by se ale měl s urychlováním dostat až ke břehu, kde může zneškodnit útočícího Dementora. Celkem budete muset zneškodnit 5 útočníků, kteří se sklánějí na Blackem.

Až se vám podaří zvládnout nejtěžší úkol celé hry, bude její dokončení pouhou formalitou. Pokračujete u ohrady, ve které musíte naskočit na Buckbeaka. Vaším úkolem je totiž doletět v časovém limitu na věž, kterou vám hra ukázala v krátké animaci. Věž najdete zhruba uprostřed školy a díky jejímu osvětlení byste ji neměli přehlédnout. Nejtěžší asi bude na věži přistát. Pokud se vám to povede, je hra v podstatě za vámi. Nyní jen stačí dojít za Brumbálem a promluvit si s ním. Pokud ale ještě chcete sehnat nějaké ty body do školní soutěže, můžete ve hře pokračovat neomezeně dlouho.

Jakub Holý

PS2 CHEATSTATION

Buďte v obraze s největší databází cheatů a tajemství všech dob! Nyní již přes 5000 tipů a cheatů pro PlayStation 2!

0-9

007 NIGHTFIRE

Kódy zadejte sekci cheatů
Všechny postavy v multiplayeru - PARTY
Všechny scénáře pro multiplayer - GAMEROOM
Výběr úrovně - PASSPORT
Mód Assassination v multipl. - TARGET
Bondův skafandr v multiplayeru- ZERO G
Electra v multiplayeru - SLICK
Hračky Q - Q LAB
Baron Samedi v multiplayeru - VOODOO
Větší zásobník ve sniperce - MAGAZINE
Bond Tux v multiplayeru - BLACKTIE
Vylepšení foťáku - SHUTTER
Christmas Jones v multiplayeru - NUCLEAR
Vylepšení dekryptoru - SESAME
Ničící mód v multiplayeru - TNT
Drakeovo oblečení v multiplayeru - Number 1
Výbušné pozadí v multiplayeru - BOOM
Rychlejší laser - PHOTON
Zlatá pistole - TARGET
Lepší chytání se - LIFTOFF
Jaws v multiplayeru - DENTAL
Režim King of the Hill - TEAMWORK
Max Zorin v multiplayeru - BLIMP
Mayday v multiplayeru - BADGIRL
Goldfinger v multiplayeru - MIDAS
Nick Nack v multiplayeru - BITSIZE
Oddjob v multiplayeru - BOWLER
Ochranný mód v multiplayeru - GUARDIAN
Pussy Galore v multiplayeru - CIRCUS
Renard v multiplayeru - HEADCASE
Vylepšení zaměřovače u pušky - SCOPE
Scaramanga v multiplayeru - ASSASSIN
Úroveň Alpine Escape - POWDER
Úroveň Chain Reaction - MELTDOWN
Úroveň Countdown - BLASTOFF
Úroveň Equinox - VACUUM
Zlatý PPK v singleplayeru - AU PPK
Goldeneye Strike v multiplayeru - ORBIT
Vylepšený tranquilizer - SLEEPY
Vylepšený P2K - P2000
Mód ↑link v multiplayeru - TRANSMIT
Wai Lin v multiplayeru - MARTIAL
Xenia v multiplayeru - JANUS

Cheaty pro automobilové úrovně - zadávejte při pauze
Šílené ježdění - držte L1. Stiskněte ⊡, △, △, ⊡, △, ○.
Bonusová trať v Alpách - držte L1. Stiskněte ○, ○, ⊡, ⊡, △.
Rozmazané vidění - držte L1. Stiskněte ⊡, ○, ○, ⊡.
Vylepšná rychlost - Držte L1. Stiskněte ⊡, △, ○, ⊡, △, ○.
SUV - Držte L1. Stiskněte ⊡, ○, △, ⊡, △. Drive an SUV.
Zuřivé závody - Držte L1. Stiskněte ⊡, △, ○, ⊡, △, ○.
Pancíř - Držte L1. Stiskněte ○, △, ⊡, ○, ○. Get
Vylepšený pancíř - Držte L1. Stiskněte ⊡, △, ○, ⊡, ⊡.
Trojnásobný pancíř - Držte L1. Stiskněte ⊡, △, ○, ⊡, ⊡, ⊡
Čtyřnásobný pancíř - Držte L1. Stiskněte ⊡, △, ○, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡.
Shelby Cobra - Držte L1. Stiskněte →, →, ←, ←, ↑.
Lepší kulky - Držte L1. Stiskněte ○, ○, ○, ○.

18 WHEELER: AMERICAN PRO TRUCKER

Bonusové parkovací levely
Dokončete všechny čtyři parkovací levely a získáte bonusový parkovací level. Po zvládnutí i tohoto se zpřístupní ještě jeden.
Nippon Maru
Dohrajte hru za všechny čtyři jezdce, nebo v titulní obrazovce podržte ⊗ a stiskněte START. Držte ⊗, dokud se neobjeví menu s výběrem módu. V libovolném režimu si nyní můžete vybrat truck Nippon Maru.
Bonusové filmečky
Dokončete arkádu se všemi čtyřmi postavami a ve „Score Attack", versus a arkádě si prohlédněte filmečky Nippon Maru.

4X4 EVOLUTION

1 000 000 dolarů
V titulní obrazovce nebo zapauzované hře stiskněte R2, ⊡, L1, ○, R1, L1, ○, L2, ⊡, R2, R1
25 000 dolarů
V titulní obrazovce, nebo zapauzované hře stiskněte R2, ⊡, L1, L1, ○, R2, ⊡, R2, ⊡, R1
Zpomalení
V titulní obrazovce namačkejte L1, R2, L1, R2, ⊡, ○. Hra se zpomalí o 50%.
Urychlení
V titulní obrazovce namačkejte L1, R2, L1, R2, ⊡, ⊡.
Normální rychlost
V titulní obrazovce namačkejte L1, R2, L1, R2, ○, ○.
Tajná auta
V hlavním menu namačkejte L1, R2, L1, R2, L1, L1.

A

AGGRESSIVE INLINE

Následující kódy zadávejte v obrazovce cheatů (options)
Perfektní Handplant - JUSTINBAILEY
Perfektní grindy - BIGUPYASELF
Perfektní manuály - QUEZDONTSLEEP
Nikdy neumřete - KHUFU
Stále plný ukazatel „Juice" - BAKABAKA
Všechny klíče - SKELETON
Perfektní spiny - ←, ←, ←, ←, →, →, →, →, ←, →, ←, →, ↑
Všechny postavy - ↓, →, →, ↓, ←, ↓, ←, ↓, →, →, →
Regenerace „Juice" - ←, ←, →, →, ←, →, ↓, ↑, ↑, ↓, Al
Výběr úrovně a všechny věci v editoru parku, plné statistiky - ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, BABA
Snazší wallridy - ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ABABS

AIRBLADE

Odemčení všeho
Začněte Story a v obrazovce výběru stiskněte ↑, ↓, ↑, ↓, L1, L2, R2, R1, START+⊗.
Odemčení J.J. Sawyera
Dokončete hru s hodnocením S ve všech úrovních.
Odemčení Naomi
Dokončete úroveň Downtown s hodnocením B.
Odemčení Oskara
Dohrajte hru s hodnocením A ve všech úrovních.
Odemčení Insidera
Dohrajte úroveň Storage s hodnocením B.
Odemčení Stunt Attack módu
Dokončete hru.
Nesmrtelnost
START, ⊡, ○, △+⊗, ⊡, ○, START.
Otevření všech úrovní
START, ⊡, ○, △+⊡, ⊡, ○, START.

ALIENS VERSUS PREDATOR: EXTINCTION

Cheatový mód
Při hře zapauzujte hru a stiskněte L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1.

AMPLITUDE

Následující cheaty jdou zadat kdykoli
Černé nástroje
R3, L3, R3, R3, L3, R3, L3, L3, R3
Rozmazaný obraz
R3, R3, R3, R3, L3, L3, L3, L3, R3
Kameny s opičí hlavou
L3, L3, L3, L3, R3, R3, R3, R3, L3
Náhodné rozházení not
⊗, ⊗, ←, ←, R3, R3, →, →
Průhledné povrchy panelů
L3, R3, L3, L3, R3, L3, R3, R3, L3
Jiný vzhled tunelů
L3, L3, L3, R3, R3, R3, L3, R3, L3
Odemčení všech frekvenčních částí
↑, ←, ↓, →, ↑, →, ←, ↓, ⊡, ⊡, ○, ○, ⊡
Odemčení všech skladeb
⊡, ○, ⊡, ○, ↑, →, ←, ↓, ↓, →, ←, ↑

AQUA AQUA

Mezozoická éra
V Puzzle módu dokončete Paleozoickou éru.
Cenozoická éra
V Puzzle módu dokončete Mesozoic éru.
Starověká civilizace
V Puzzle módu dokončete Cenozoickou éru.
Story Puzzle a Vs. mód
Udělejte všechny lekce v tréninkovém módu.

APE ESCAPE 2

Hra za Spika
Dohrajte hru do konce se všemi 297 nalezenými opicemi. Najeďte na „New Game" a stiskněte L1+START. Začnete hrát za Spika, lovce z prvního dílu.

ARMORED CORE 2

Dočasná nesmrtelnost
Při hře stiskněte L2 + R2 + R3.

ARMY MEN: AIR ATTACK 2

Kódy do úrovní
2. ↑, ⊗, △, →, ←, ⊡, ○, ⊗
3. △, ○, ↓, ←, ⊡, ⊡, ↑, ↑
4. ⊗, →, ←, ⊗, ○, ⊡, ⊡, △
5. ↓, ↓, ○, ⊡, ○, ⊡, →, ⊗
6. △, ⊗, ↑, ←, →, ←, ○, △
7. ←, ⊡, →, ↓, ○, ⊗, ⊗, →
8. △, →, ⊡, ⊡, ○, ↓, ↓, ⊗
9. ↑, ⊗, ⊡, ←, →, ○, ←, ←
10. △, ↑, ○, ⊗, ⊡, ↓, ↓, ↓
11. ○, ○, ↑, ←, →, ⊗, △, ⊡
12. →, ↑, ⊗, →, ○, ⊡, △, ○
13. ←, ←, △, ○, ⊗, ⊗, ↓, →
14. ⊡, →, ○, ↑, ↓, ⊡, ↓, ⊗
15. ←, →, ○, ⊗, ⊡, ↓, ↓, ○
16. △, ○, ⊗, →, →, ○, ⊡, ↓
17. ⊡, ↑, ↑, →, ←, ⊡, ↓, ⊗
18. ○, ⊗, →, △, ⊡, ↑, ⊗, ⊗
19. ↓, →, ⊗, ⊡, →, ↑, ○, ○
20. ↑, ⊗, ○, ↑, ←, ⊡, ○, ⊗

ARMY MEN: RTS

Supervojáci
Při hře podržte R2 a stiskněte ⊡, ⊡, ⊗, △, ⊗, ⊡.
Superprotivníci
Při hře podržte R2 a stiskněte △, △, ⊗, ⊡, △, △.
2000 elektriky
Při hře podržte R2 a stiskněte △, ⊡, ○, ⊗, △, ⊗.
5000 plastu
Při hře podržte R2 a stiskněte △, ○, ⊡, ⊗, △, ⊡.
Parašutisti
Při hře podržte R2 a stiskněte ○, ⊡, ○, ⊡, △, △.
Suroviny
Při hře podržte R2 a stiskněte ⊡, ⊡, ⊡, △, ○, ⊗ Z.
Zelená armáda je modrá
Při hře podržte R2 a stiskněte ⊡, △, ⊡, ⊡, ⊗, ○.
Žlutohnědá armáda je zelená
Při hře podržte R2 a stiskněte △, △, ⊗, ⊡, △, △.
Sebevrazi
Při hře podržte R2 a stiskněte ⊡, △, ←, ←, △, ⊡.

ARMY MEN: SARGE'S HEROES 2

Výběr úrovně
Jako heslo zadejte FREEPLAY
Všechny zbraně
Jako heslo zadejte GIMME
Nesmrtelnost
Jako heslo zadejte NODIE
Neviditelnost
Jako heslo zadejte NOSEEUM
Zmenšení
Jako heslo zadejte SHORTY
Zvětšení
Jako heslo zadejte IMHUGE
Ladicí mód
Jako heslo zadejte THDOTEST

ARTIC THUNDER

Následující cheaty zadávejte v hlavním menu

Všichni jsou neviditelní
⊡, ○, ⊡, R2, R2, ○, ○, START
Atomové sněhové koule
⊡, ⊡, ⊡, L1, ○, START
Boost mód
○, L1, L1, ○, R2, START
Honěná
○, ⊡, ○, ○, ⊡, START
Clone mód
L1, L2, L2, ○, L1, ○, START
Chytací háky
○, ○, L2, ○, ○, L1, START
Těžká obtížnost
○, ⊡, ○, ○, ⊡, START
Neviditelnost
⊡, ○, R2, ○, ○, START
Žádní soupeři
⊡, ⊡, ○, ○, L1, L1, START
Žádné power-upy
⊡, ⊡, ○, ⊡, R2, ⊡, START
Náhodně rozmístěné power-upy
L1, R2, ⊡, ○, L1, R1, START
Mód Rooster
L1, R2, L2, L1, ⊡, START
Sněhové bomby
○, ○, L1, R2, START
Super zrychlení
○, L1, Sqarue, R2, ⊡, L2, START
Snowman - získejte zlato ve všech 12 tratích

ATV OFFROAD FURY 2

V hlavním menu vyberte Profile Editor, pak Unlock Items a v Cheat Codes zadejte následující cheaty
Univerzální kód- IGIVEUP
Všechny ATV- SHOWROOM
Všechny hry- GAMEON
Všechny tratě- TRLBLAZR
Všechno vybavení- THREADS
Všechny šampionáty- GOLDCUPS
Vypnutí kolizí- FLYPAPER
1000 bodů- GIMMEPTS
San Jacinto- GABRIEL
Agresivní CPU- EATDIRT

B

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

Navýšení zkušeností, duplikace předmětů a zvýšení stavu konta
Tento trik je znám už od hry *Diablo*. S vaší postavičkou si doběhnete k některému z bossů, ze kterého máte hromadu zkušeností (Beholder, Drow Elf Sorceress, Dragon, Onyx Golem...) a uložíte si hru. Zlikvidujete bosse a uložíte si hru na NOVOU pozici. Načtěte starou pozici před soubojem a naimportujte si nově uloženou postavu s již získanými zkušenostmi. Takto to můžete dělat do aleluja. Ten samý trik lze použít i na duplikaci předmětů a peněz.

NOVÉ CHEATY

NOVÉ PŘÍRŮSTKY V TOMTO ČÍSLE:

BLOODRAYNE 2
CONFLICT ZONE
DEF JAM: FIGHT FOR NY
FLAT OUT
MASHED
NBA BALLERS
NBA LIVE 2005
NFS: UNDERGROUND 2
PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY
SHELLSHOCK NAM 67
SHREK2
SLY 2: BAND OF THIEVES
THE INCREDIBLES
TIGER WOODS 2005
TONY HAWKS UNDERGROUND 2
X-MEN: LEGENDS

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2

Navýšení levelů a peněz
Stiskněte a držte L1 + R1 + △ + ○ + ◎ + ✕, pak přimáčkněte L2.
Výběr úrovně a nesmrtelnost
Stiskněte a držte L1 + R1 + △ + ○ + ◎ + ✕, pak přimáčkněte START a objeví se cheatové menu.

BATMAN: VENGEANCE

Následující kódy zadávejte v hlavním menu
Cheat menu
L2, R2, L2, R2, ○, ○, ◎, ◎
(v pauze najeďte do „Power Moves" a stiskněte →)
Všechny pohyby a 120 bodů
L1, L1, R2, R2, L2, L2, R2, R2
Neomezeně pout
○, ◎, ○, ◎, L2, L2, R2, R2
Neomezený Batlauncher
◎, ○, ◎, ○, L1, L1, R2, R2
Neomezeně Batarangů a el. Batarangů
L1, R1, L2, R2

BIG MUTHA TRUCKERS

Univerzální kód
Jako kód v obrazovce voleb zadejte CHEATINGMUTHATRUCKER nebo ATJCEHJMJ
Evil truck
Jako kód v obrazovce voleb zadejte VARLEY
Rychlý truck
Jako kód v obrazovce voleb zadejte GINGERBEER
10.000.000 dolarů
Jako kód v obrazovce voleb zadejte LOTSAMONEY
Výběr úrovně
Jako kód v obrazovce voleb zadejte LAZYPLAYER
Nekonečný čas
Jako kód v obrazovce voleb zadejte PUBLICTRANSPORT
Nesmrtelnost
Jako kód v obrazovce voleb zadejte 6WL
Automatický satelitní navaděč
Jako kód v obrazovce voleb zadejte U-SETHEFORCE
Diplomatická imunita
Jako kód v obrazovce voleb zadejte VICTORS
Malí civilisti
Jako kód v obrazovce voleb zadejte DAISHI

BLADE 2

Výběr úrovně
V hlavním menu podržte L1 a stiskněte ↓, ↑, ←, ←, ◎, →, ↓, ○.
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte △, ○, △, ○, △, ◎, △, ◎.
Nekonečný Rage
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ←, ↓, ←, ↓, →, ↑, →, ↑.
Všechny zbraně
V hlavním menu podržte L1 a stiskněte ○, ◎, ↓, ←, ◎, ◎, △.
Neomezená munice
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ←, ◎, →, ○, ↑, △, ↓, ✕.
Obtížnost Daywalker
V hlavním menu podržte L1 a stiskněte ←, ◎, ↑, ↓, ○, ◎, ✕.
Eskortované NPC jsou nesmrtelní
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ○, ◎, △, ✕, ○, ◎, △, ✕.

BLOODRAYNE

Zmrazení nepřátel - DONTFARTONOSCAR
Výběr úrovně - ONTHELEVEL
Tajná úroveň - BRIMSTONEINTHEBAYOU
Zpřístupnění ovládání nepřátel - DONT FART ON OSCAR
Plný Bloodlust - ANGRY XXX INSANE HOOKER
Nesmrtelnost - TRI ASSASSIN DONT DIE
Juggy mód - JUGGY DANCE SQUAD
Doplnění zdraví - LAME YANKEE DONT FEED
Zbraně - SHOW ME MY WEAPONS
Time Factor - NAKED NASTY DISHWASHER DANCE

BLOODRAYNE 2

Cheaty zadávejte v příslušném menu
Nesmrtelnost- Uber Taint Joad Durf Kwis
Všechny schopnosti- Blank Ugly Pustule Eater
Nepřátelé vybuchují- Dodge This Moist Pimp
Mód Juggy- Fake Bust Cunningly Distorted
Nekonečná munice- Ugly Dark Heated Orange Quaff
Nekonečný Rage- Pimp Reap Dark Dark Muse
Carnage- Cargo Fire Imp Kak
Zkušenosti s pistolí- Late Nurture Qweef Super
Zmražení nepřátelé- Blue Green Purple Imp
Faktor času- Quantum Lament Distorted Doting
Všechna komba- Bone This Curry Vote
Všechny zbraně- Whiskey Fake Kablow Shoot
Odemčení všeho- Want This Dark Reality Taint Qweef
Odemčení kostýmů- Whack Lick Erotic Cunningly
Výběr úrovně- ANOMALIES ARE JUAN INSULATED
Plný Bloodlust- NAKED JUGGY RESISTANCE PACY
Obnovení energie- NURTURE HAPPY PUSTULE ERASURE
Overlord- THIS DARK DISTORTED REALITY
Galerie- ARDENT HUNGRY NAKED NINJA
Filmečky- PENSION REAP SUPER VULGAR

BOUNCER

Náhradní oblečení
Při výběru postavy podržte L1, L2, R1 nebo R2 a stiskněte ✕.

C

CAPCOM VS SNK 2: MILLIONAIRE FIGHTING 2001

Odemknutí bossů
Tajní bossové se zpřístupní po splnění některých dvou následujících podmínek:
Dohrajte hru do konce s více jak 1500 GPS
Porazte subbosse (Geese nebo Bison)
Udělejte lepší ohodnocení než „Finest KO"
Pokud toto splníte s postavou Capcomu, získáte Shin Gouki, pokud s postavou SNK dostanete God Rugala
Custom Groove
Porazte normálního Goukiho nebo Rugala a dodržte některé dvě z následujících podmínek:
Dohrajte hru do konce s více jak 1000 GPS
Udělejte více jak čtyři speciální KO
Subboss s vámi bude bojovat
Udělejte více jak dvě LV3 super kombo KO
Random Groove
V obrazovce výběru ukazatele Groove stiskněte START
Mód Boss Challenge
Vybojujte God Rugala i Shin Goukiho a na obrazovce výběru módů najeďte na Arcade a stiskněte △+R1
Speciální volby
Dohrajte mód Boss Challenge bez napojení
Nekonečný Custom Groove
Poté, co zlikvidujete všechny postavy nasazené proti vám v režimu Survival, objeví se nová volba

Vítězné pózy
Po vyhrání kola podržte START a **FP**, postava řekne některou ze svých hlášek. Po podržení START a **FK** si postava promluví se svým partnerem z týmu.

CART FURY: CHAMPIONSHIP RACING

Všechny vozy
V cheatovém menu stiskněte △, ✕, △, ○, L2, △
Všechny tratě
V chetavém menu stiskněte R1, △, ✕, ✕, L2, L1
Nekonečné turbo
V cheatovém menu stiskněte ✕, ✕, ○, ○, L2, L2
Vypnutí času
V cheatovém menu stiskněte ○, L1, L2, ◎, △, R1
Neomezeně napojení
V cheatovém menu stiskněte L1, L2, L1, ○, △, ◎
Velké hlavy
V cheatovém menu stiskněte △, ○, ○, L2, L1, L2
Malá gravitace
V cheatovém menu stiskněte L2, L1, ○, ○, L1, L1
Nastavitelné skoky
V cheatovém menu stiskněte L1, L2, L1, L2, ✕, ✕
Hustá mlha
V cheatovém menu stiskněte L2, R1, ✕, ○, ○, ◎
Jízda v noci
V cheatovém menu stiskněte ✕, ◎, △, L2, L2, L1
Raketová kola
V cheatovém menu stiskněte L1, L2, △, ○, ○, △
Mrtvá auta
V cheatovém menu stiskněte L1, ○, R1, L2, L2, R1
Mrtvá auta-soupeři
V cheatovém menu stiskněte L2, ○, L1, L2, L2, ✕
Stěna smrti
V cheatovém menu stiskněte ✕, ○, L2, △, R1, L2
Všechny FMV sekvence
V cheatovém menu stiskněte L1, ◎, L2, ✕, L2, △
Víc aut a závodníků
V obrazovce výběru jezdce stiskněte R1 abyste získali další jezdce, nebo L1 pro víc aut

CATWOMAN

Doplnění energie
Zapauzujte hru, držte R1 a L1 a stiskněte ○, △, ↑, ↓
Jiný kostým
Znovu zapauzujte hru a podržte L2 a R2. pak zmačkněte △, ↑, ✕, ○, △, ◎, →
Odemčení trezoru
Kód od trezoru je 1940, což je rok, kdy poprvé vyšel komiks Catwoman

CHAMPIONS OF NORRATH: REALMS OF EVERQUEST

Vylepšení postavy
Při hře podržte L1, R2+ △ a stiskněte R3

COLIN MCRAE RALLY

Cheaty fungují pouze na bonusovém kódu 1432. Pokud máte jiný kód, musíte nejdříve smazat uloženou pozici na paměťové kartě a hra si vygeneruje jiný kód. Postup opakujte, dokud nebudete mít vygenerované číslo 1432.
Všechna auta - FMGUOT
Všechny obtížnosti - UXNKFB
Všechny díly - KEZIPE
Všechny tratě - RVNUUR
Bugina - VURCNU
Tank - ZSSDBU
Vznášedlo - NXDLLB
Skútr - YJBATU
Modely aut - GBPWOH
Super Focus - LPGXUE

COMMANDOS 2

Bonusové mise
V misích nalezněte hnědé bonusové knížky pro zkompletování fotografie na konci.

CONFLICT DESERT STORM

Cheat mód
V hlavním menu stiskněte ○, ○, ◎, ◎, L1, L1, R1, R1, L2, L2, R2, R2.
Položka „Cheats" se objeví v menu voleb při zapauzované hře.

CONFLICT ZONE

Cheaty zadávejte při pauze
Penize- ✕, ←, →, ↑, ←
Rychlé stavění- ✕, ↓, ↓, ↑, ←, →.
Navýšení populace- ✕, →, →, ←, ↑
Všechny mise v Replay módu- ✕, ↑, ↑, ←, →, ←
Nesmrtelné jednotky- →, ←, →, →, ✕
Odkrytí mapy- ✕, ←, →, →, ←

CONTRA: SHATTERED SOLDIER

30 životů
V úvodní obrazovce na druhém ovladači namačkejte ↑, ↑,↓, ↓, L1, R1, L2, R2, L3, R3

CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX

Alternativní konečná sekvence
Sesbírejte všech 46 diamantů

D

DARK SUMMIT

Extra body navíc
V hlavním menu držte SELECT + START a stiskněte △, ○, L1, ◎, R1, ✕, R1, ✕
Všichni jezdci
V hlavním menu držte SELECT + START a stiskněte △, ○, L1, ◎, R1, ✕, R1, △
Vyhrané závody
V hlavním menu držte SELECT + START a stiskněte △, ○, L1, ◎, R1, ✕, R1, ○
Odemčení Aliena
V hlavním menu držte SELECT + START a stiskněte △, ○, L1, ◎, R1, ✕, R1, ✕
Střílení
V hlavním menu držte SELECT + START a stiskněte ○, ◎, △, R1
Zpomalení
V hlavním menu držte SELECT + START a stiskněte ○, ◎, △, R1

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2

Odemknutí všech kol
V hlavním menu stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↓, ↓, →, ↓, ↓, ←, ○.
Odemknutí Amish Boye
V hlavním menu stiskněte ↑, ←, ↓, →, →, ←, ←, ↓, ↑, ←, ○.
Oblečení a filmy
Colin Mackay oblečení - ↑, ↓, →, ↓, ↑, →, →, ↑, ○.
Colin Mackay video - ←, ←, →, →, ↓, ↓, →, ↑, ○.
Dave Mirra oblečení - ↑, ↓, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↑, ○.
Dave Mirra video - →, →, ↑, →, ←, ↑, ↑, ○.
Joey Garcia oblečení - ↑, ↓, ↑, ←, ↓, →, ↓, →, ○.
Joey Garcia video - ←, ←, ↑, ↑, ↓, →, ↓, ○.
Kenan Harkin oblečení - ↑, ↓, ←, ↓, ←, ↑, ↓, ↑, ○.
Kenan Harkin video - ←, ←, ←, ←, →, →, ↓, ↓, ○.
Leigh Ramsdell oblečení - ↑, ↓, ↓, ←, ↓, ↓, ↓, ←, ○.
Leigh Ramsdell video - ←, ←, ↓, ↓, ←, →, ↓, ←, ○.
Luc-E oblečení - ↑, ↓, ←, ↓, ←, →, ←, ←, ○.
Luc-E video - ←, ←, →, →, ↓, ↓, →, ↑, ○.

DEAD OR ALIVE 2: HARDCORE

CG galerie
Dohrajte režim Team s pěti různými postavami.
Speciální konečné titulky
Dohrajte Story Mode se všemi postavami na nejtěžší obtížnosti.
Rozjásanější postavy
Nastavte věk na více než 13 let.
Zpřístupnění Baymana
Dohrajte se všemi postavami hru na lehké obtížnosti.
Zpřístupnění Tengua
V režimu Survival nasbírejte 10 hvězdiček.

DEAD TO RIGHTS

Odemčení všech úrovní, miniher a filmečků
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+R2+R1+L2 a stiskněte ↓, ←, ↓, △, ↓
Nekonečná munice
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+R2+R1+L2 a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ◎
Nekonečná brokovnice
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+R2+R1+L2 a stiskněte →, ◎ 3x, ○
Dvě pistole
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+R2+R1+L2 a stiskněte △, ◎, ↑ 3x
Odzbrojení všech
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+R2+R1+L2 a stiskněte ○, ○, ◎, →
Zabíjení jednou ranou
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+R2+R1+L2 a stiskněte △, ◎ 3x, ←
Odstřelovač
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+R2+R1+L2 a stiskněte ○ 3x, ↓, →
Mód Bang Bang
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+R2+R1+L2 a stiskněte ◎, △, ○, ◎, →
Mód Fight Club
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+R2+R1+L2 a stiskněte ○, ←, ◎, △
Nepřesní nepřátelé
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+R2+R1+L2 a stiskněte ○, ←, △, ↑, ↓
Vypnutí zaměřovače
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+R2+R1+L2 a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ↑
Zlepšení přesnosti nepřátel
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+R2+R1+L2 a stiskněte △, ○, ←, ←, ◎
Zvýšení obtížnosti
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+R2+R1+L2 a stiskněte ○, △, ←, ↑, →
Nekonečná stamina pro Shadowa
V obrazovce s nápisem „New Game"

podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte
○, □, △, ○, ↓
Nekonečný adrenalin
V obrazovce s nápisem „New Game"
podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte
←, →, ←, ○, □
Nekonečné brnění
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte
↑ 3x, □, ↓
Nekonečně dual Gunconů
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte
△, ○, ↑ 3x
Lidské štíty
V obrazovce s nápisem „New Game"
podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte
□, △, ○, △, □
Silnější údery
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte
△, ○ 3x, ←
Dvojnásobná síla
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte ○, ○,
↑, ↑, □
Neviditelná postava
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte
△, △, ↑, ↑, △

DEF JAM: FIGHT FOR NY
Kódy zadávejte v sekci extras
100 bodů navíc-
GETSTUFF, DUCKETS,
CROOKLYN, THESOURCE,
NEWJACK
Soundtracky
Bust: BIGBOI
Chopshop: CHOPPER
Comp: CHOCOCITY
Dragon House: AKIRA
Get it Now: PLATINUMB
Afterhours: LOYALTY
Koto: GHOSTSHELL
Lil' Bro: GONBETRUBL
Man Up: KIRKJONES
Move: RESPECT
Original Gangster: POWER
Sieze the day: SIEZE
Take a look at my life: CARTAGENA
Anything Goes: MILITAIN
Walk with Me: PUMP
Poppa Large: ULTRAMAG

DEUS EX
God mód
Při hře stiskněte SELECT a zadejte
R2, R2, L1, R1, START, START, START.

DIE HARD: VENDETTA
Nesmrtelnost
V hlavním menu stiskněte
L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1
Nekonečná munice
V hlavním menu stiskněte
R2 4x, L1, R1
Flame
V hlavním menu stiskněte ○, △, □,
○, △, □
Textury z tekutého olova
V hlavním menu stiskněte □, △, ○,
□, △, ○
Velké hlavy
V hlavním menu stiskněte
R1, R1, L1, R1
Malé hlavy
V hlavním menu stiskněte
L1, L1, R1, L1
Protáhlé hlavy
V hlavním menu stiskněte □, ○, △,
□, ○, △
Vybuchující pěsti
V hlavním menu stiskněte
R1, R1, △, □, ○, R1, L1
Horké pěsti
V hlavním menu stiskněte
L1, L1, ○, □, △, L1, L1
Slabší protivníci
V hlavním menu stiskněte
R2, ○, R2, ○, R2, ○

Mód hrdiny
S plným ukazatelem energie stiskněte
L1 + △

DINO STALKER
Bonusy
Dohrajte hru na lehkou obtížnost a odemkne se vám speciální menu a přehrávač filmů.
Dohrajte hru na normální obtížnost a dostanete možnost zahrát si ve dvou.

DOWNHILL DOMINATION
Následující cheaty zadávejte při hře, nejprve však musíte vložit aktivační kód (viz první řádka), jinak nebudou fungovat. Při správném zadání kódu budete upozorněni na jeho správnost.

Aktivační kód
↑, △, ↓, ⊗, ←, ○, →, □
Navýšení adrenalinu
↓, ←, ←, →
Plné ukazatele
↓, □, □, ←, ○
Antigravitace
↓, △, □, □, ↑
Volné bitkaření
←, □, ○, □, ←
Lepší souboje
↑, ↓, ←, ←, →
Extra smack time
←, →, ↓, ↓
Obnovení energie
↓, →, →, ←, ←
Neomezené flašek
↑, X, ←, ←, ○, ○
Mega flip
→, ↑, ↑, →, →, □
Více peněz
→, ↑, ↑, ○, ○, □
Zrychlení
↓, T, →, →, □
Plný ukazatel triků
↓, ←, ←, →, →
Super odrazy
←, S, ⊗, ↑, △
Super zaječí skok
↑, ⊗, ←, □, ↑
Vylepšení flašky
↑, ↓, ←, ←, →, →

DOWNFORCE
Nesmrtelnost
V hlavním menu stiskněte
L1, △, R1, △, ↓, ↓, ○
Lepší CPU
V hlavním menu stiskněte
△, →, ←, □, ↑, ○, ↓, →
Aréna Crash
V hlavním menu stiskněte
←, →, →, □, ↓, △, △, □
Aréna Crash v multiplayeru
V hlavním menu stiskněte
→, ←, ←, ○, ↑, △, △, □
Trofej začátečníka
V hlavním menu stiskněte
→, →, L1, △, △, R1, →
Trofej pokročilého
V hlavním menu stiskněte
→, →, □, ←, L1, R1, □, □
Trofej experta
V hlavním menu stiskněte
→, →, ○, ←, L1, ○, R1, ○
Šampionát pokročilých
V hlavním menu stiskněte
↓, □, ↑, □, →, →, ←
Šampionát experta
V hlavním menu stiskněte
↓, ○, ↑, ↓, ○, ○, R1, L1

DR MUTO
Nesmrtelnost- NECROSCI
Nezranitelnost- CHEATERBOY
Tajné přeměny- LOGGLOGG
Všechny přeměny- EUREKA
Volný pohyb- BEAMMEUP
Prohlížení FMV sekvencí- HOTTICKET
Super zakončení- BUZZOFF

DRAKAN:
THE ANCIENT'S GATES
Všechna kouzla
Při hře podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte ↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓, ↑.
Nesmrtelnost
Při hře podržte L1+L2+R2+R1 a stiskněte ⊗, ↓, △, ↑, ○, →, □, ←.

Zvýšení levelu
Při hře podržte L1+R1+L2+R1 a stiskněte □, △, ○, ⊗, →, ↓, ←, ↑.
Doplnění energie
Při hře podržte L1+L2+R2+R1 a stiskněte △, ↓, ○, ←, □, →, ⊗, ↑.
Přidání peněz
Při hře podržte L1+L2+R2+R1 a stiskněte ○, □, →, ←, ⊗, △, ↓, ↑.

DRIV3R
Zadávejte ve hlavním menu, správné zadání potvrdí zvuk.

Všechny zbraně
L1, L2, □, ○, R1, R2, L2
Imunita (policajti vás nevidí)
○, ○, L1, L2, R1, R2, □
Nesmrtelnost (nefunguje ve Story módu)
□, □, L1, R1, L2, R2, L2
Odemknutí všech misí
L1, R1, L1, L2, □, □, ○
Odemknutí všech vozů
L1, L1, □, ○, R1, R1, ○

DRIVEN
Následující kódy zadávejte v hlavním menu
Všechna auta
↑, ↓, →, →, ←, ↑, ↑, ↓
Všechny tratě
↑, ↑, ←, ↓, ←, →, →, ↑
Arkádový šampionát
→, ←, ↑, →, ↓, ↓, ←, ←
Multiplayerový šampionát
←, ↓, ←, ↑, →, ←, ↓, →

DROPSHIP: UNITED PEACE FORCE
V hlavním menu označte „Classified Files" a tiskněte ⊗. Na klávesnici pak můžete zadat některý z následujících cheatů:
Nesmrtelnost
TEAMBUDDIES
Všechny mise
KINGSLEY
Neomezená munice
BLASTRADIUS
Bonusové levely
KREUZLER
SHEARER
UBERDOOPER

DISNEY'S EXTREME
SKATE ADVENTURE
Následující kódy zadávejte v obrazovce cheatů (dodržujte velikost písmen)
Všechny předměty pro výrobu jezdce - sweetthreads
Všichni jezdci - friendsofbob
Stálý ukazatel Special - supercharger
Výběr úrovně - extremepassport
Videoklip z Lvího krále - savannah
Videoklip z Tarzana - nugget
Videoklip z Příběhu hraček -marin

E

EA CRICKET 2002
Najeďte do obrazovky „EA Sports". Zde stiskněte R2, ○, L2, R1 a SELECT.
Získáte tak super odpalovače.

ECCO THE DOLPHIN:
DEFENDER OF THE FUTURE
Neomezený H2O
V titulní obrazovce podržte
L1 + L2 + R1 + R2
a stiskněte □, □, △, ⊗.

Nekonečné životy
V titulní obrazovce podržte
L1 + L2 + R1 + R2
a stiskněte △, ⊗, ⊗, ↑, ↑.
Výběr úrovně
V titulní obrazovce podržte
L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte
↑, ↑, ↓, ↓, △, ⊗, ⊗.
Plná vitalita
V titulní obrazovce podržte L1 + L2 +
R1 + R2 a stiskněte ⊗, ⊗,
Plavání se skupinkou
V titulní obrazovce podržte
L1 + L2 + R1 + R2
a stiskněte ⊗, ↑, ⊗, ↓, ⊗, △.

ENTER THE MATRIX
Maximální síla střel: 0034AFFF
Nekonečné munice: 1DDF2556
Nekonečný focus: 69E5D9E4
Rychlé obnovení focusu: FFF0020A
Nekonečné energie: 7F4DF451
Bonusová testovací úroveň: 13D2C77F
Sparks' Construct v tréninkovém režimu: 13D2C77F
Nepřátelé vás neslyší: 4516DF45
Nepřátelé vás nevidí: FFFFFFF1
Turbo režim: FF00001A
Multiplayerový boj: D5C55D1E
Nízká gravitace: BB013FFF
Rychlejší loga: 7867F443
Řízení taxi: 312MF451

ESPN NBA 2NIGHT 2002
Zvýšení úspěšnosti střelby
V obrazovce cheatů zadejte jako kód EXCELLENT.
Lepší hráči
V obrazovce cheatů zadejte jako kód ABILITYBONUS.
Míče místo hlav
V obrazovce cheatů zadejte jako kód BALLHEAD.
Velké hlavy
V obrazovce cheatů zadejte jako kód BIGHEAD.
Velké ruce
V obrazovce cheatů zadejte jako kód BIGHAND.
Velké nohy
V obrazovce cheatů zadejte jako kód BIGFOOT.
Tenčí hráči
V obrazovce cheatů zadejte jako kód PANCAKE.
Malí hráči
V obrazovce cheatů zadejte jako kód MINIMINI.
Temnota
V obrazovce cheatů zadejte jako kód DARKNESS.
Nejsou diváci
V obrazovce cheatů zadejte jako kód NOSPECTATOR.
Neviditelní hráči
V obrazovce cheatů zadejte jako kód INVISIBLE.
Míč zanechává stopu
V obrazovce cheatů zadejte jako kód BEFOREIMAGE.

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND
Bonusové konečné video
Dokončete hru a vyskočte z ní dříve, než se spustí titulky. Pakliže titulky normálně odmáčknete, nespustí se speciální zakončení.

Monkey Invaders
Úplně dokončete úkoly v Monkey Kombat (výpis po stisknutí R2 v Monkey Kombat) pro každý opičí postoj. Pak získáte minihru Monkey Invaders.

Hra Murrayball
V paláci Prostheses použijte databázi registrací a podívejte se na spis Ryana J. Danzwithwolvese (ještě předtím, než se podíváte na Beznosého muže). Pak se podívejte do sekce Bonus v Options. Měli byste mít Murrayball zpřístupněný.

EVIL TWIN
Nekonečné životy
⊗, □, △, ⊗, ○
Super střely
○, △, △, □, ⊗
Rychlá střelba
□, △, ⊗, △, ○
Zaměřovač
○, ○, ⊗, △, □
Sniper mód
□, ○, ⊗, △, ○

EXTERMINATION
Mód Expert
Dokončete hru se všemi 15 známkami členů týmu a uložte si hru (žlutým písmem) pod názvem „Rear Of Compound" s časem 00:00:00. Načtěte si uloženou pozici a budete začínat s 500 kulkami, 50 náboji do brokovnice, 30 granáty, 1,000 jednotkami do plamenometu a 25 raketami. Dále pak budete mít 20x Recovery Unit A, 5x Recovery Unit B, 5x MTS Vaccine, 5x Booster Shot A a 3x Booster Shot B. Obtížnost nepřátel se znatelně zvýší.

Mód Secret
Dokončete hru se všemi 15 známkami členů týmu a Rogerovým nožem a uložte si hru (žlutým písmem) pod názvem „Rear Of Compound" s časem 00:00:00. Načtěte si uloženou pozici a budete mít 300 kulek, 50 střel do brokovnice, 99 granátů, 1000 jednotek do plamenometu a 25 raket. Dále pak budete mít 25x Recovery Unit A, 5x Recovery Unit B, 5x MTS Vaccine, 5x Booster shot A a 3x Booster shot B.

EXTREME-G 3
Nekonečně turbo
V hlavním menu stiskněte R1 + L1,
R2 + R2, R1 + L1 a R2 + R2.
Nekonečné munice
Přerušte hru a stiskněte R2, R2, L1,
R1, R2 + R2 a R1 + R2.
Nekonečné brnění
Přerušte hru a stiskněte R1 + L1, R2 +
R2, R1 + L1 a R2 + R2.
Odemknutí všech tratí
V hlavním menu stiskněte L1, L1, R2, R2,
R2, R2, R1, R1 a potom R1 + L1 + R2 +
R2.

F

F1 2004
Jako jméno dejte RETROF1 a dostanete pěknou retro formulku

FANTAVISION
Extra volba
Dohrajte hru na obtížnost Normal a uložte ji pro odemknutí Extra volby v hlavním menu.
Extra 2 volba
Dohrajte hru na obtížnost Hard a uložte ji pro odemknutí Extra 2 volby v hlavním menu.

FIFA 2001
EA all-star tým
Označte Arsenal v obrazovce výběru týmů, pak podržte ○ a stiskněte START.

FIGHT NIGHT 2004
Všechny ringy - V hlavním menu vyberte My Corner a zadejte R2, R2, R2, →,
→, →, R2
Tajná postava - V My Corner najeďte do Record Book a v něm vyberte Most Wins. Pak stiskněte ↑, ↑ a postava je vaše

FINDING NEMO
Cheaty zadávejte v hlavním menu

Bonusová úroveň
△, □, ○, ○, □, △, △, □, ○, ○, □, △, △, ○, □, △, □, ○, ○, □, △

Závěrečné titulky
△, □, ○, △, △, □, ○, △, □, ○, △, □, □, ○, △, □, ○, △, □, ○, ○, △, □, ○

Nesmrtelnost
△, □, □, ○, ○, ○, △, △, □, □, □, ○, ○, ○, □, □, △, ○, ○, ○, □, ○, △, ○, ○, □, ○, □, ○, ○, △, ○, □, ○, ○, ○, △

Všechny úrovně
△, △, △, □, □, ○, □, △, ○, □, △, □, △, □, △, ○, △, △

FLAT OUT

Hesla zadávejte při vytváření profilu
Odemčení všeho- GIVEALL
Turba- GIVECASH

FREEKSTYLE

Odemykací kód
Jako kód napište LOKSMITH
Všechny postavy
Jako kód napište POPULATE
Všechny obleky
Jako kód napište YARDSALE
Všechny tratě
Jako kód napište TRAKMEET
Všechny kola
Jako kód napište WHEELS
Bez kola
Jako kód napište FLYSOLO
Zpomalení
Jako kód napište WTCHKPRS
Malá gravitace
Jako kód napište FTAIL
Rychlejší plnění Freeku
Jako kód napište FIRESALE
Stále aktivní Freek
Jako kód napište ALLFREEK
Boost za každý úspěšný trik
Jako kód napište MO BOOST
Nekonečný Boost
Jako kód napište FREEBIE
Clifford Adoptante
Jako kód napište COOLDUDE
Mike Jones
Jako kód napište TOUGHGUY
Jessica Patterson
Jako kód napište BLONDIE
Greg Albertyn
Jako kód napište GIMEGREG
Jezdec s helmou
Jako kód napište HELMET
Trať Burn It ^
Jako kód napište CARVEROK
Trať Gnome Sweet Gnome
Jako kód napište CLIPPERS
Trať Let It Ride
Jako kód napište BLACKJAK
Trať Rocket Garden
Jako kód napište TODAMOON
Trať Crash Pad FreeStyle
Jako kód napište WIDEOPEN
Trať Burbs FreeStyle
Jako kód napište TUCKELLE
Kolo Briana Deegana Dominator
Jako kód napište WHOZASKN
Kolo Briana Deegana Heavy Metal
Jako kód napište HEDBANGR
Kolo Briana Deegana Mulisha Man
Jako kód napište WHATEVER
Oblek Briana Deegana Muscle Bound
Jako kód napište RIPPED
Oblek Briana Deegana Commander
Jako kód napište SOLDIER
Kolo Clifforda Adoptante Gone Tiki
Jako kód napište SUPDUDE
Kolo Clifforda Adoptante Hang Loose
Jako kód napište STOKED
Kolo Clifforda Adoptante Island Spirit
Jako kód napište GOFLOBRO
Oblek Clifforda Adoptante Tiki
Jako kód napište WINGS
Oblek Clifforda Adoptante Tankin' It
Jako kód napište NOSLEEVE
Kolo Grega Albertyna Champion
Jako kód napište NUMBER1
Kolo Grega Albertyna National Pride
Jako kód napište PATRIOT
Kolo Grega Albertyna The King
Jako kód napište ALLSHOOK
Oblek Grega Albertyna Sharp Dresser
Jako kód napište ILOOKGUD
Oblek Grega Albertyna Star Rider
Jako kód napište COMET
Kolo Jessicy Patterson Charged ^
Jako kód napište LIGHTNIN
Kolo Jessicy Patterson Racer Girl
Jako kód napište TONBOY
Kolo Jessicy Patterson Speedy
jako kód napište HEKACOOL
Oblek Jessicy Patterson Warming
Jako kód napište LAYERS
Oblek Jessicy Patterson Hoodie Style
Jako kód napište NOT2GRLY
Kolo Leeann Tweeden Hot Stuff
Jako kód napište OVENMITT
Kolo Leeann Tweeden Seducer
Jako kód napište GOODLOOK
Kolo Leeann Tweeden Trendsetter
Jako kód napište STYLIN
Oblek Leeann Tweeden Fun Lovin'
Jako kód napište THNKPINK
Oblek Leeann Tweeden Red Hot
Jako kód napište SPICY
Kolo Mika Jonese Beater
Jako kód napište KICKBUTT
Kolo Mika Jonese Flushed
Jako kód napište PLUNGER
Kolo Mika Jonese Lil' Demon
Jako kód napište HORNS
Oblek Mika Jonese Blue Collar
Jako kód napište BABYBLUE
Oblek Mika Jonese High Roller
Jako kód napište BOXCARS
Kolo Mika Metzgera Bloodshot
Jako kód napište EYEDROPS
Kolo Mika Metzgera Rhino Rage
Jako kód napište SEVENTWO
Kolo Mika Metzgera Rock Of Ages
Jako kód napište BRRRRRAP
Oblek Mika Metzgera Ecko MX
Jako kód napište HELLOOOO
Oblek Mika Metzgera All Tatted Up
Jako kód napište BODYART
Kolo Stefy Bau 211
Jako kód napište TWONEONE
Kolo Stefy Bau Amore
Jako kód napište HEREIAM
Kolo Stefy Bau Disco Tech
Jako kód napište SPARKLES
Oblek Stefy Bau Playing Jax
Jako kód napište KIDSGAME
Kolo Stefy Bau UFO Racer
Jako kód napište INVASION

FREEDOM FIGHTERS

Cheaty zadávejte při hře
Slepé AI (obě strany)
△, ⊗, □, ○, ○, ←
Změna Spawn pointu
△, ⊗, □, ○, ⊗, ↑
Rychlý běh vpřed
△, ⊗, □, ○, ○, ↓
Létající tančící panenky
△, ⊗, □, ○, □, ↑
Těžký kulomet s vybavením
△, ⊗, □, ○, △, ↓
Nekonečná munice
△, ⊗, □, ○, ⊗, →
Nesmrtelnost
△, ⊗, □, ○, □, →
Maximální charisma
△, ⊗, □, ○, ⊗, ↓
Zbraně s tlakovou vlnou
△, ⊗, □, ○, ⊗, ←
Raketomet s vybavením
△, ⊗, □, ○, △, ←
Brokovnice s vybavením
△, ⊗, □, ○, ○, ↑
Zpomalení
△, ⊗, □, ○, ○, →
SMG s vybavením
△, ⊗, □, ○, △, ↑
Sniperka s vybavením
△, ⊗, □, ○, △, →

FREQUENCY

Cheat mód
V titulní obrazovce zadejte
↓, →, ↑, ←, ←, ↑, →, ↓.
\Potom při hře namačkejte
→, ←, ←, →, ↑.

FUTURAMA

Následující kódy zadávejte při hře za držení L1 + L2
Plná energie
↓, □, △, ↓, □, △, △, ⊗, R2, ↑, SELECT
Nesmrtelnost
↓, □, △, ↓, □, △, ○, ⊗, R2, △, SELECT
Všechny speciály
↓, □, △, ↓, □, △, ○, ⊗, R2, ○, SELECT
Plné nabití
↓, □, △, ↓, □, △, ○, ⊗, R2, ←, SELECT
Neomezená munice
↓, □, △, ↓, □, △, ○, ⊗, R2, →, SELECT
Následující kódy vás přenesou do jiné lokace
Planet express
↓, □, △, ↓, □, △, □, △, ↑, ↑, SELECT
Kanály
↓, □, △, ↓, □, △, □, △, ↑, →, SELECT
Podzemka
↓, □, △, ↓, □, △, □, △, ↑, ↓, SELECT
Starý New York
↓, □, △, ↓, □, △, □, △, ↑, ←, SELECT
Hanbatá čtvrť
↓, □, △, ↓, □, △, □, △, ↑, △, SELECT
Horní město
↓, □, △, ↓, □, △, □, △, ↑, ○, SELECT

G

GAUNTLET: DARK LEGACY

Všechny animace
Když se hra nahrává, podržte ⊗. Po obrazovce s copyrightem se začnou přehrávat všechny animace ze hry. Tlačítkem ⊗ přeskočte k další animaci, tlačítkem START přehrávání zrušíte.
Jména
Zadejte jakékoliv z následujících kódů jako své jméno pro aktivaci cheatu.
INVULN - Nesmrtelnost
ALLFUL - Devět elixírů a klíčů
100000K - 10 tisíc zlata za každý level
QCKSHT - Rychlá střela
XSPEED - Rychlý pohyb
SSHOTS - Stálý super shot
MENAGE - Stálý triple shot
REFLEX - Stálý reflect shot
EGG911 - Stálý Pojo the Chicken
1ANGEL - Stálá Anti-Death
000000 - Stálá neviditelnost
PURPLE - Stálé turbo

GIANTS: CITIZEN KABUTO

Cheat menu
Jako kód napište ALPUN.
Obchod s cheaty
Jako kód napište LILBUDY,
pak při hře stiskněte START+↑.
Nesmrtelnost
Jako kód napište MOLITOR.
Výběr úrovně
Jako kód napište MBP4UJP.
Neomezená munice
Jako kód napište FALLOUT.
Neomezené palivo v JetPacku
Jako kód napište 38HK.
Nekonečná mana
Jako kód napište BGDA.
Rychlejší pohyb
Jako kód napište THEHARE.
Pohled zpředu
Jako kód napište ⊗TRASEE.
Přiblížení
Jako kód napište CLOSEUP.
Pohled zpředu při hře za Kabuta
Jako kód napište KVIEW.
Vícebarevná grafika
Jako kód napište DOROTHY.
Červená grafika
Jako kód napište ANGRY.
Zelená grafika
Jako kód napište SNIPEME.
Modrá grafika
Jako kód napište UDDOIT2.

GRADIUS 3 A 4: MYTHOLOGY OF REVIVAL

Zvýšení účinnosti dvojitých střel
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, □, △.
Zvýšení účinnosti laseru
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ⊗, ○.

GRAN TURISMO 3 A-SPEC

Profi obtížnost
Vyberte Arcade mód, označte obtížnost „Hard" a podržte L1+ L2, dokud se nezmění na „Professional".

GRAND THEFT AUTO 3

Tank
Při hře stiskněte ○, ○, ○, ○, ○, ○, L1, L2, L1, △, ○, △
Dodo
Při hře stiskněte →, R2, ○, L1, L2, ↓, L1, L1
Snížení stupně pronásledování
Při hře stiskněte R2, R2, L1, L2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓
Zvýšení stupně pronásledování
Při hře stiskněte R2, R2, L1, L2, ←, →, ←, →, ←
Všechny zbraně
Při hře stiskněte R2, R2, L1, L2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Plné zdraví
Při hře stiskněte R2, R2, L1, L1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Neprůstřelná vesta
Při hře stiskněte R2, R2, L1, L2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Peníze
Při hře stiskněte R2, L2, L1, L1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Zničení všech aut
Při hře stiskněte R2, R2, L1, L1, L2, R2, △, □, ○, △, L2, L1
Hopsavá auta
Při hře stiskněte L1, L1, L2, L1, ←, R1, L1, △. Tlačítkem L3 nebo R3 donutíte auto skákat
Krev, krev, více krve
Při hře stiskněte □, L1, ○, ↓, L1, L1, △, →, L1, ⊗
Mlha
Při hře stiskněte L1, L2, L1, L2, L2, L1, L2, ⊗
Zamračené počasí
Při hře stiskněte L1, L2, L2, R2, R2, L1, L2, □
Déšť
Při hře stiskněte L1, L2, L1, R2, L2, L1, L2, ○
Normální počasí
Při hře stiskněte L1, L2, L1, L2, L2, L1, L2, △
Urychlení hry
Při hře stiskněte ○, ○, ○, □, □, □, □, L1, △, ○, △
Jiné oblečení
Při hře stiskněte →, ↓, ←, ↑, L1, L2, ↑, ←, ↓, →
Uřvaní civilisté
Při hře stiskněte ↓, ↑, ←, ↑, ⊗, L1, L2, L2, L1
Agresivní civilisté
Při hře stiskněte ↓, ↑, ←, ↑, ⊗, L1, L2, L1, L2
Šílení civilisté
Při hře stiskněte L2, L1, △, ⊗, L2, L1, ↑, ↓
Chuligán
Jděte ke stěně a stiskněte ↑, ↓, ↑, ↓, L2, L1, L2, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑. Postava se vymoční na stěnu a policisté vás začnou stíhat za vandalství

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Všechny zbraně #1
L1, L2, L1, L2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Všechny zbraně #2
L1, L2, L1, L2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ←
Všechny zbraně #3
L1, L2, L1, L2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ↓
Plné brnění
L1, L2, L1, ⊗, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Plné zdraví
L1, L2, L1, ○, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Spáchání sebevraždy
→, R2, ↓, L1, ←, ←, L1, L1, L2, L1
Zvýšení úrovně Wanted
L1, L1, ○, L2, ←, →, ←, →, ←, →
Snížení úrovně Wanted
L1, L1, ○, L2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓
Sekáč (některé ženy jdou za vámi)
○, ⊗, L1, L1, L2, ⊗, ⊗, ○, △
Změna oblečení
→, →, ←, ↑, L1, R2, ←, ↑, ↓, →
Hrajte jako Ricardo Diaz
L1, L2, L1, L2, ↓, L1, L2, L2
Hrajte jako Lance Vance
○, L2, ←, ⊗, L1, L1, ⊗, L1
Hrajte jako Candy Suxxx
○, R2, ↓, L1, ←, →, L1, L1, ⊗, L2
Hrajte jako Ken Rosenberg
→, L1, ↑, L2, L1, →, L1, L1, ⊗, L1
Hrajte jako Hilary King
L1, ○, L2, L1, →, L1, L1, ⊗, L2
Hrajte jako Love Fist Guy #1
↓, L1, ↓, L2, ←, ⊗, L1, L1, ⊗, ⊗
Hrajte jako Love Fist Guy #2
L1, L2, L2, L1, →, L2, ←, ⊗, □, L1
Hrajte jako Phil Cassidy
→, L1, ↑, L2, L1, →, L1, L1, →, ○
Hrajte jako Sonny Forelli
○, L1, ○, L2, ←, ⊗, L1, L1, ⊗, ⊗
Hrajte jako Mercedes
L2, L1, ↑, L1, →, L1, →, ↑, ○, △
Vykouzlit Rhino
○, ○, L1, ○, ○, ○, L1, L2, L1, △, ○, △
Vykouzlit Bloodring racer
↓, L1, ○, L2, L2, ⊗, L1, L1, ←, ←
Vykouzlit Bloodring Banger
↑, →, →, L1, →, ↑, □, L2
Vykouzlit Hotring racer #1
L1, ○, L2, →, L1, L2, ⊗, ⊗, □, L1
Vykouzlit Hotring racer #2
L2, L1, ○, →, L1, L1, →, ↑, ○, L2
Vykouzlit Romero's Hearse
↓, L2, ↓, L1, L2, ←, L1, L1, ←, →
Vykouzlit Love Fist
L2, ↑, L2, ←, ←, L1, L1, ○, →
Vykouzlit Trashmaster ○, L1, ○, L1, ←, ←, L1, L1, ○, →
Vykouzlit Sabre Turbo →, L2, ↓, L2, L2, ⊗, L1, L1, ○, ←
Vykouzlit Caddie
○, L1, ↑, L1, L2, ⊗, L1, L1, ○, ⊗

Zničení aut
R2, R2, L1, L1, R2, R2, ⊡, △, ○, △, R2, L1

Agresivní řidiči
R2, ○, L1, R2, ←, L1, L1, R2, R2

Růžová auta
○, L1, ↓, R2, ←, ✕, L1, L1, →, ✕

Růžová auta
○, L1, ↓, R2, ←, ✕, L1, L1, →, ○

Černá auta
○, R2, ↑, L1, ←, ✕, L1, L1, ←, ○

Letící auto
→, R2, ○, L1, R2, ↓, L1, L1

Perfektní ovládání vozu
△, L1, L1, ←, L1, L1, R2, L1

Slunečné počasí
R2, ✕, L1, L1, R2, R2, R2, ↓

Oblačné počasí
R2, ✕, L1, L1, R2, R2, R2, △

Zamračené počasí
R2, ✕, L1, L1, R2, R2, R2, ⊡

Bouřka
R2, ✕, L1, L1, R2, R2, R2, ○

Mlha
R2, ✕, L1, L1, R2, R2, R2, ✕

Zrychlení času
○, ○, L1, ⊡, L1, ⊡, ⊡, ⊡, L1, △, ○, △

Zpomalení času
△, ↑, →, ↓, ⊡, R2, L1

Nepokoje na ulicích
↓, ←, ↑, ←, ✕, R2, L1, R2, L1

Obyvatelé vás nenávidí
↓, ↑, ↑, ↑, ✕, R2, R2, L1, R2, R2
(Poslední dva cheaty nelze vypnout)

GRAVITY GAMES

Hlavní kód
Jako cheat zadejte LOTACRAP.
Maximální statistiky u všech jezdců
Jako cheat zadejte MAXSTATS.

Všechna kola
Jako cheat zadejte PIKARIDE.

Dennis McCoy's
Jako cheat zadejte DMCDMAN.

Bobby Bones
Jako cheat zadejte BONEGUY.

Ptačí mozky
Jako cheat zadejte FLYAWAY.

Nažhavená dívčina
Jako cheat v zadejte BADGIRL.

Angus Sigmund
Jako cheat zadejte SIGMAN.

Babička
Jako cheat zadejte OLDLADY.

Bonusový level 1
Jako cheat zadejte OILSPILL.

Bonusový level 2
Jako cheat zadejte CHOOCHOO.

Bonusový level 3
Jako cheat zadejte ARTRIDER.

Bonusový level 4
Jako cheat zadejte ARTCOMP.

Bonusový level 5
Jako cheat zadejte FUZYDIRT.

Bonusový level 6
Jako cheat zadejte VOLCANO.

Bonusový level 7
Jako cheat zadejte PAVEMENT.

Bonusový level 8
Jako cheat zadejte GGFLYER.

Bonusový level 9
Jako cheat zadejte MUDPUDLE.

Bonusová FMV sekvence 1
Jako cheat zadejte ANDFMV.

Bonusová FMV sekvence 2
Jako cheat zadejte DMCFMV.

Bonusová FMV sekvence 3
Jako cheat zadejte JAMFMV.

Bonusová FMV sekvence 4
Jako cheat zadejte LEIFMV.

Bonusová FMV sekvence 5
Jako cheat zadejte MATFMV.

Bonusová FMV sekvence 6
Jako cheat zadejte REUFMV.

Bonusová FMV sekvence 7
Jako cheat zadejte FUZFMV.

GUNGRIFFON BLAZE

Lepší vybavení
Jako jméno pilota zadejte „FAE MASTER!", jako zemi Mexiko a pohlaví žena.

GUILTY GEAR X

Speciální kostýmy
Různé zbarvení kostýmů při výběru postav získáte stisknutím START, dvouvteřinovým držením △ nebo ✕.

Hra za robotického Kye
Aktivujte mód Guilty Gear a v obrazovce výběru postav vyberte Ky.

Odemknutí Dizzyho
Na obrazovce „Press Start" stiskněte ↓, →, →, ↑. Nebo dosáhněte 30. level v režimu Survival a poraďte Dizzyho

Mod Guilty Gear
V režimu Survival dosáhněte 100. levelu a poražte finálního soupeře. Mód Goulty Gear si poté můžete aktivovat v Options.

H

HALF LIFE

Nesmrtelnost
Stiskněte
←, ⊡, ↑, △, →, ○, ↓, ✕

Neomezená munice
Stiskněte
↓, ✕, ←, ○, ↓, ✕, ←, ○

Zpomalení
→, ⊡, ↑, △, →, ⊡, ↑, △

Neviditelnost
←, ⊡, →, ○, ←, ⊡, →, ○

Mód Alien
↑, △, ↑, △, ↑, △, ↑, △

Jiná gravitace
↑, △, ↓, ✕, ↑, △, ↓, ✕

HITMAN: CONTRACTS

Dokončení mise s hodnocením Silent Assasin
Při hře zadejte
R2, L2, ↑, ↓, ✕, →+↓, ○, ✕, ○, ✕

Výběr úrovně
⊡, △, ○, ←, ↑, →, L2, R2

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

Výběr úrovně
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ⊡, △, ○

Přeskočení úrovně
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ✕, L3, ○, ✕, ○, ✕

Nesmrtelnost
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ✕, R2, L2, L1, L1

Všechny zbraně
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ✕, ↑, ⊡, ✕

SMG a 9mm pistole SD
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ✕, ↑, R2, R2

Plné zdraví
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ✕, ↑, ↓

Nabití
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ✕, L1, L1

Zpomalení
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ✕, ↑, L2

Pěstní mód
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ✕, ↑, ↑

Jiná gravitace
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ✕, R2, L2

Bombový mód
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ✕, ↑, L1

Režim Megaforce
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ✕, R2, L2

Nastřelovací mód
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ✕, L1, L1

I

I-NINJA

Způsobují vám nepřátelé problémy a nenechají vás pokliděn projít? Jednoduše zapauzujte hru a zadejte některý z následujících kódů. Během okamžiku se z vás stane nepřekonatelný ninja. Jak snadné...

Velké hlavy
Držte L1 a stiskněte △ x4, pusťte L1 a podržte L1 a stiskněte △ x2, podržte L1 + R1 a stiskněte △, ○, △

Vylepšení meče
Držte L1 + R1 a stiskněte ○, ⊡, ○, △ x2, ⊡, ○, ⊡.

Dokončení současné mise
Držte R1 a stiskněte ⊡ x3, ○, pusťte R1 a podržte L1, pak stiskněte △ x2, pusťte L1 a podržte R1, nyní stiskněte ⊡ x2.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2

Skryté týmy
Legendární Anglie - vyhrajte pohár euro za Anglii
Legendární Argentina - vyhrajte americký pohár za Argentinu
Legendární Holandsko - vyhrajte pohár euro za Holandsko
Legendy Brazílie - vyhrajte americký pohár za Brazílii
Evropský All-Star - vyhrajte mezinárodní pohár s týmem Evropy
Asijský All-Star - vyhrajte mezinárodní pohár s týmem Asie
Americký All-Star - vyhrajte mezinárodní pohár s týmem Ameriky
Africký All-Star - vyhrajte mezinárodní pohár s týmem Afriky
Světový All-Stae - vyhrajte mezinárodní pohár s libovolným týmem po vyhrání všech předchozích All-Star týmů

J

JAK AND DAXTER

Nekonečná energie
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ←, ↓, →, ✕, △

JAK & DAXTER 2

Cheat není ověřený. V hlavním menu stiskněte ↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, →, ←, →, ←, →, ←, ⊡, ○, △, ✕, ○, ⊡, ✕, △ a zpřístupní se vznášedlo.

JAMES BOND 007: AGENT UNDER FIRE

Nesmrtelnost
Podržte L1 + R2 a stiskněte ↑, ↓, ○, ○, ↓, ↓, ↓, ←, ○. Začněte hrát a při hře stiskněte START. Poté podržte ↓ + R2 + R1 a stiskněte ○, ○, R2, ○, L1, ⊡, ⊡, ○.

JEREMY MCGRATH SUPERCROSS WORLD

Měsíční gravitace
V hlavním menu namačkejte ↑, ↑, ↑, ↑, L1, ⊡, ○

Neomezené turbo
V hlavním menu namačkejte R2, L1, ⊡, ○, ○, ○

JONNY MOSELEY MAD TRIX

Cheatový mód
Na obrazovce s nápisem „Press Start" podržte tlačítka v následujícím pořadí
R2 + L3 + R1 + ↓ + ⊡ + ○

K

KARAOKE STAGE

Cheaty zadávejte v úvodní obrazovce

Změna pohlaví animací
L3, R3, L3, R3, L2, L2, ↑, ↑, L2, ⊡

Banán místo mikrofonu
R3, R3, L3, L3, R2, R2, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙

Kartáček místo mikrofonu
R3, R3, L3, L3, L2, L2, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙

Velké oči
↑, ↑, R2, R2, R2, →, R2, →, ⊙, ⊙

Velké hlavy
↑, L2, ↑, R2, →, →, R2, R2, ⊙, ⊙

Malé hlavy
R2, R2, ↑, ↑, R2, →, R2, ↑, ⊙, ⊙

Skleněná postava
→, R2, →, R2, ↑, ↑, L2, L2, ⊙, ⊙

Temná lesklá postava
R2, →, R2, →, L2, L2, ↑, ↑, ⊙, ⊙

Kovová postava
L3, R3, →, L3, ↑, ↑, R2, ↑, ⊙, ⊙

Průhledná postava
R3, L3, L3, R3, ⊙, ⊙, →, →, L3, L3

Divné zvuky publika
R3, R3, R3, R3, ↑, R2, ,→ R2, ⊙, ⊙

Odemknutí všech postav
L3, L3, R3, L3, ↑, R2, ↑, →, ⊙, ⊙

Odemknutí všech obleků
L3, L3, R3, L3, ↑, R2, ↑, →, ⊙, ⊙

Odemknutí všech míst
⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ↑, L2, R2, →, L3, L3

Odemknutí všech videí
⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ↑, L2, →, ↑, L3, R3

KENGO: MASTER OF BUSHIDO

Hra za studenta
Při výběru postavy podržte L1 + R2 + L1 + L2.

Skryté postavy
Dohrajte hru dokonce a po projití
Doja se vám postupně vybarví siluety bojovníků.

Finální postava
Po dohrání hry se vám zpřístupní poslední postava. Vyberete ji podržením L1 + R1 + R2 + L2 a stisknutím ✕.

KESSEN

Hrajte za West
Dohrajte hru s Eastem.

Battle Mode
Dohrajte hru s Eastem i Westem pro odemknutí nové volby v hlavním menu.

KNOCKOUT KINGS 2001

Bonusové postavy
Následující kódy zadávejte
na místo jména
Ashy Knucks - MECCA
Barry Sanders - MRBARRY
Bernardo Osuna - OSUNA
Chuck Zito- ZITO
Charles Hatcher - HATCHER
David Bostice - BOSTICE
David Defiagbon - DEFIAGBN
David DeMartini - DEMART
Jason Giambi - JGIAMBI
Joe Mesi - BAILEY
John Botti - JBOTTI
Junior Seau - JRSEAU
Muhammad Ali - SBATISTE
Owen Nolan - OWNOLAN
Ray Austin - AUSTIN
Steve Francis - STEVEF
Trevor Nelson - NELSON

KYA

Kódy zadávejte v obrazovce pauzy nebo v hlavním menu
Bonusová galerie (HM) - △, ↑, ○, →, ↓, ↓, ⊡, ←
Doplnění energie (P) - L1, R1, L2, R2, ↑, ↑, ←, ⊡, →, ○, START
Zmenšený Jarngut (P) - R1, L2, ○, L2, L2, L2, ←, L2, △

L

LARGO WINCH

Cheat mód
V hlavním menu namačkejte Select, ⊡, ⊡, ○, ○, △, ⊡, △, ○

LE MANS 24 HOURS

Zadejte následující kódy jako jména v šampionátu:
Odemknutí všech tratí - SPEEDY
Odemknutí všech aut - ACO
Odemknutí všech šampionátů - NUMBAT
Prohlédnutí titulků - HEINEY

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

Následující cheaty zadávejte při zapauzované hře
Všechny bonusy - R2, ↓, L2, R1, ←, L2, ↓, L1, △
Všechny kroniky temna - R1, ↓, R2, L1, →, L2, △, ↓, L1
Doplnění všeho - ←, →, ←, →, R1, L1, ○, △, ↓
Všechny útoky - →, ↓, ↑, ↓, ↓, R1, △, ○, ↓
Všechny power-upy - ←, ←, ↑, ↑, L1, L2, ○, ↓, △
Nekonečná energie Reaveru - ↓, ↓, ↑, ←, R1, R2, ↓, △, ○
Nesmrtelnost - ↑, ↓, →, ↓, R1, L2, ↓, △, L1
Vypnutí textur - L1, ↓, L2, →, L2, ↑, △, R1, ↓
Jiný Reaver - ↑, ↓, ←, →, L2, L2, △, ↓, ○
Mód kostlivců - L1, ↓, R1, ↑, R1, L2, L1, ↓, △

LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN 2

Začínáte se Soul Reaverem a železným brněním
V hlavním menu stiskněte L1, R1, L2, R2, ⊡, ○, △

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2

Bonusové materiály
Stiskněte v hlavním menu
←, △, →, △, ↓, ○, ✕

Fire Reaver
Přerušte hru, podržte L1 a stiskněte ↓, ○, △, ↑, →, ○

LEGENDS OF WRESTLING

Zpřístupnění všech postav
V hlavním menu stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, △, △, ⊡

LEGION: THE LEGEND OF EXCALIBUR

Doplnění zdraví
Při hře stiskněte R2, L2, L1, L1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

1000 Arthurových vojáků
Při hře stiskněte R2, L2, L1, L2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

1000 Gweneveriných vojáků
Při hře stiskněte R2, L2, L1, L1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

LEGO RACERS 2 HRANÍ ZA MARŤANA

V hlavním menu stiskněte
→, ←, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↑
Tratě na Marsu
V hlavním menu stiskněte ←, ←, →, →, ←, ←, →, →, ↓, ←, →

Širokoúhlý mód
v hlavním menu stiskněte ←, ←, ←,

→, →, →, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ←, ←, ←, →, →, →

LETHAL SKIES 2

Kódy zadávejte v hlavním menu
Všechny mise v kampani - ↓, R2, R1, ↑, ↑, L1, L2, L1, START
Všechny mise v Dogfight - R1, R1, R1, L2, L2, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, START
Všechny letadla v kampani - L2, L2, Right, R1, R1, R1, ←, ←, R2, R2, R2, R2, START
Všechny postranní mise v kampani - L1, R1, R2, R1, →, ←, ←, ↑, START
Všechny speciální mise v kampani - ←, L2, L2, L1, ↑, ↑, ↑, ↓, START
Výběr nástřiku - ←, →, ←, →, →, ←, →, ←, R2, R2, ○, ○, ○, START (Stiskněte ○ při výběru letadla v hangáru)
Všechna letadla - L2, L2, →, R1, R1, R1, ←, ←, R2, R2, R2, R2, START
Speciální nástřiky letadel - ←, →, ←, →, →, ←, →, ←, L2, L2, ○, ○, ○, START
Time Trial v tréninku - →, →, R1, R1, ↑, L1, L1, L1, START

Odemknutelná letadla
A-10 - Dohrajte misi 2 s jakýmkoli hodnocením
AV8B - Dohrajte misi 4 s jakýmkoli hodnocením
EF2000 - Dohrajte misi 6.2 s jakýmkoli hodnocením
F-14 - Dohrajte misi 1 s jakýmkoli hodnocením
F-15E - Dohrajte misi 5 s jakýmkoli hodnocením
F-22 - Dohrajte misi 10 s jakýmkoli hodnocením
F-25 - Dohrajte misi 15 s hodnocením S
F-35 - Dohrajte misi 15 s hodnocením S
F/A 18 - Dohrajte misi 7 s jakýmkoli hodnocením
F5Z - Dohrajte misi 8 s hodnocením S
JAS-39 - Dohrajte misi 3 s jakýmkoli hodnocením
S-37 - Dohrajte misi 11 s jakýmkoli hodnocením
S-47 - Dohrajte misi 16 s hodnocením A
SU-27 - Dohrajte misi 9.2 s jakýmkoli hodnocením
SU-35 - Dohrajte misi SP2 s hodnocením S
YF-23 - Dohrajte misi SP1 s hodnocením S

LMA MANAGER 2002

Peníze
Jako jméno napište MINTED.
Automatický výběr taktiky
Jako jméno napište NO BRAINER.
90% schopnosti
Jako jméno napište AWESOME.
Rychlejší běh
Jako jméno napište HYPERACTIVE.
Agresivní hráči
Jako jméno napište WHO WANTS SOME.
Vyhrání všech zápasů
Jako jméno napište RUN OF FORM.
Dostupní všichni hráči
Jako jméno napište FANTASY.
Rychlá stavba stadionu
Jako jméno napište QUICK DRY.
Rychlé uzdravování
Jako jméno napište HEALING HANDS.
Slepý rozhodčí
Jako jméno napište MUST BE BLIND.
Slunečné počasí
Jako jméno napište SUN BURN.
Deštivé počasí
Jako jméno napište UMBRELLA.

LMA MANAGER 2004

Následující kódy zadejte jako jméno na začátku nové kariéry. Potom je v menu „options" zaktivujte
Navýšení kapacity- LMA2004MA
Legrační zvuky - LMA2004MB
Duhové stopy - LMA2004MC

M

MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

Dvojnásobné poškození
Vyberte 'Electro-Cosh' v obrazovce výběru zbraní a stiskněte
L1, R1, L1, R1, ⊗, ○, ○, ⊗, △, △
Nekonečná munice
Vyberte 'Electro-Cosh' v obrazovce výběru zbraní a stiskněte
L1, R1, L1, R1, ⊗, ○, ○, ⊗, □, □
Nesmrtelnost
Vyberte 'Electro-Cosh' v obrazovce výběru zbraní a stiskněte
L1, R1, L1, R1, ⊗, ○, ○, ⊗, □, △.

MADDEN NFL 2001

Madden Millenium Team
Abyste získali tajný tým, musíte získat všech 296 Madden karet ve zlatě!

MAFIA

Oblíbili jste si tuhle hru, která vznikla v České republice? S cheaty si jí oblíbíte ještě více...

Bigfoot Truck
Dojeďte ve všech tratích šampionátu jako první.

Neomezená munice
Dokončete celou hru a pak ji začněte znova.

MANHUNT

Cheaty nelze aktivovat dřív, než projdete úrovně napsané v závorce s pětihvězdičkovým hodnocením, které lze získat pouze v obtížnosti „Hardcore". Cheat pak aktivujte v úvodní obrazovce

Běžec (1 a 2)
R2, R2, L1, R2, ←, →, ←, →
Tichý režim (3 a 4)
R1, L1, R2, L1, →, ←, ←, ←
Regenerace (5 a 6)
R2, →, ○, R2, L2, ↓, ○, ←
Vybuchující nepřátelé (7 a 8)
R1, R1, △, ○, □, L2, L1, ↓
Plná vyzbroj (9 a 10)
R1, R2, L1, L2, ↓, ↑, ←, ↑
Super pěst (11 a 12)
L1, △, △, △, ○, ○, ○, R1
Králičí kostým (13 a 14)
←, R1, R1, △, R1, R1, □, L1
Opičí kostým (15 a 16)
□, □, R2, ↓, △, □, ○, ↓
Neviditelnost (17 a 18)
□, □, □, ↓, □, ↓, ○, ↑
Prasečí kostým (19 a 20)
↑, ↓, ←, ←, R1, R2, L1, L1
Nesmrtelnost
Po dohrání hry ve Fetish módu zadejte následující kód ↓, ↓, ○, ↑, □, △, □, R2, ↑, ↑, L1, △

MARK OF KRI

Vypnutí umělé inteligence protivníků
⊗, ○, ○, ○, ⊗, □, □ □, ⊗, ○, □, ⊗
Lékárničky doplňují celou energii
⊗, ⊗, ⊗, ⊗, □, □, □, □, ○, ○, ○, ○
Nesmrtelnost
□, ○, ⊗, □, ○, □, ⊗, ○, ⊗, □, ○, ⊗
Silnější nepřátelé
⊗, ○, □, □, ⊗, □, ○, ○, ⊗, ○, ○, ⊗
Nekonečné šípy
⊗, ○, □, □, ⊗, □, ○, ○, ⊗, □, □, ⊗
Slabí nepřátelé
⊗, ○, ○, □, ⊗, □, □, ○

MASHED

Odemčení všeho
V hlavním menu namačkejte
↑, →, ↓, ←, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↓, ↑, ↓.

MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2

Všechny úrovně mimo Road Trip
jděte na obrazovku s nápisem „Press Start" a rychle namačkejte
□, →, →, △, ↓, □.

MAX PAYNE

Osm Painkiller Pillů
Zapauzujte hru a stiskněte L1, R2, R2, R1, △, ○, ⊗, □
Všechny zbraně a plná munice
Zapauzujte hru a stiskněte L1, R2, R2, R2, △, ○, ⊗, □
Nekonečná munice
Zapauzujte hru a stiskněte L1, R2, R1, R2, △, □, ⊗, ○
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru a stiskněte L1, L1, R2, R2, R1, R1, R2, R2. Po každém automatickém uložení se musí kód zadat znovu.
Výběr úrovně
Začněte hru a doběhněte až do podzemky. Stiskněte SELECT, vraťte se do hlavního menu a stiskněte ↑, ↓, ←, →, ↑, ←, ↓, ○.

MAX PAYNE 2

Odemčení všech úrovní a režimů
□, □, □, ⊗, ←, →, ←, →, □, □, □, ⊗, ←, →, ←, → (po startu nové hry se ukáže seznam úrovní a módů)
Druhé zakončení
Dohrajte hru v režimu „Detective" a zpřístupní se mód „Hadrboiled". Dohrajte ho a odemkne se režim „Dead on Arrival". Dokončete tento režim a uvidíte druhý konec.

MDK2 ARMAGEDDON

Kurt v boxerkách
V hlavním menu podržte R2 a R2 a stiskněte □, □, △ a □. Kurt bude oblečen pouze do trenýrek.
Bláznivá kamera
Přerušte hru, podržte R2 a R2 a stiskněte ○, ⊗, ○, ⊗. Úhel kamery se změní. Zadejte totéž ještě jednou pro návrat do normálu.

MEDAL OF HONOR: RISING SUN

Položku pro zadávání passwordů najdete v menu voleb
Nepřátele jdou zabít pouze headshotem - MAARIN
Režim „Always Sniper" - PUFFER
Ochrana před kulkami - TANG
Neviditelní nepřátelé - TRIGGER
Zabijíte jednou ranou - HOGFISH
Odrážející se granáty - DAMSEL
Všechny položky v galerii - GARIBALDI
Nesmrtelnost - IMMORTALITY
Všichni mají velké ruce - SPINEFOOT
Muži s trhlými klobouky - SEAHORSE
Mód „Silver Bullet" - TILEFISH
Nekonečná munice - GOBY
Všechny mise - BUTTERFLY

METAL GEAR SOLID 2 DEMO

Pusa
V místnosti se skříňkami vlezte do skříňky s plakátem holky. Uvnitř stlskněte a podržte L1 pro zazoomování. Snake ji políbí!

Perverzní stráže
Otevřete skříňku s obrázkem holky v bikinách a „zavolejte" stráže. Schovejte se v jiné skříňce a sledujte stráže. Normálně by prohledali místnost, ale teď se budou věnovat obrázku, za chvíli odejdou...

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

Bonusy za nasbírané medaile
Poté, co nasbíráte všechny medaile v jednotlivých misích, zpřístupní se vám různá videa. Ta potom naleznete v sekci „Movies". Budete se moci podívat na „Making of" a „History of" u každé mise, v níž jste získali medaile.
Doplnění energie
Až narazíte na chleba, snězte ho. Nejen že dobře chutná, ale i uzdravuje.
Kódy do Enigmy
Monkey - misi dokončíte se zlatými hvězdami
Whatyouget - zabijíte jednou ranou
Lemur, Gorilla, Baboon, Orangutan - tajné mise
Whereru - neviditelní nepřátelé
Boing - hopsavé granáty
Longshot - sniper mód
Urtheman - zemřete po první ráně
Timewarp - získáte zlaté hvězdy v předchozím levelu
Glassjaw - nepřátelé jdou zabít pouze headshotem
Bulletzap - kulky vám neublíží
Habrdashr - pánové v kloboucíc
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru a stiskněte □, L1, ○, R1, △, L2, SELECT, R2.
Neomezená munice
Zapauzujte hru a stiskněte ○, R2, □, L1, SELECT, R2, △, SELECT.h

MEN IN BLACK 2: ALIEN ESCAPE

Následující kódy zadávejte v obrazovce s nápisem „Press start". Hra pak nejde ukládat
Nesmrtelnost
→, ⊗, R1, △, ↑, R2, ⊗, ←, L1, ○, ⊗, R2
Všechny zbraně
↑, ↓, ⊗, □, R1, △, △, ←, ○, L1, L1, →
Výběr úrovně
R2, △, ←, ○, □, R2, ←, ↑, ⊗, ↓, R2, □
Plný blesk
←, →, ↑, ↓, L1, ○, △, R2, ←, ↓, □, □
Plné Homingy
→, ↑, □, L1, ←, ←, L1, ←, ○, ←
Plný paprsek
←, ○, △, →, L1, □, ←, R1, L1, △
Zaplněná oblast
←, ⊗, △, ↑, ⊗, ↓, □, R2, ←, R2
Hra bez power-upů
↓, ↑, ⊗, □, ↓, ↑, ⊗, □, L1, R2, □, ○
Boss mód
R1, △, ↓, ↓, ⊗, R2, ←, □, →, △, R2, L1
Tréninkové mise
□, ↑, R2, ←, △, ⊗, R2, ○, →, L1, □, ○
Data agentů
↑, ↓, ○, R2, ←, R2, →, ⊗, R2, □, ↑, L1
Data vetřelců
□, L1, ○, R2, ↓, △, L1, →, ⊗, ←, R2, △

MGS2: SUBSTANCE

Stealth (neviditelnost) a Bandana (neomezená munice pro Snaka)
Hru na tankeru dohrajte na tři různé obtížnosti s celkovým součtem 120 psích známek
Stealth (neviditelnost) a Wig (neomezená munice pro Raidena)
Hru v čističce dohrajte na tři různé obtížnosti se všemi psími známkami
Sluneční brýle
Po druhém dohrání bude mít Snake i Raiden sluneční brýle
Odemčení obtížnosti European Extreme
Dokončete hru na normální obtížnosti
Mód Boss survival
Dokončete Sons Of Liberty na jakoukoli obtížnost
Mód Photograph
Dokončete režimy bomb, hold up a eliminate a ve VR misích získáte fotograf
Ninja Raiden
Splňte 50% VR misí za Raidena
Raiden X
Splňte úkoly z VR misí na 100% jako Raiden a Ninja Raiden
Pliskin
Splňte 50% VR misí za Snaka
Tuxedo Snake
Udělejte za Pliskina 100% misí z VR
Snake z původního MGS
Udělejte celé VR mise za Snaka, Pliskina, Tuxeda Snake, Raidena, Ninja Raidena, and Raidena X
Jiné zakončení
Dohrajte Snakův scénář a odemkněte M9. Začněte hru a používejte M9 na bosse k jejich eliminaci.

MIDNIGHT CLUB: STREET RACING

Bugina
Vložte paměťovou kartu s uloženou pozicí ze hry *Smuggler's Run* - budete moci použít Dune Buggy z této hry.

MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING

Železný Mike
Dohrajte módy "Tyson's Challenge" a "Iron Mike". Získáte přístup k lepšímu Mikovi
Zpřístupnění boxerů
Vyhrajte bronzový, stříbrný a zlatý pásek a získáte všechny borce v režimu pro jednoho hráče. Abyste pak získali i samotného Mika Tysona, budete ho muset porazit ve finálovém utkání o zlatý pás.
Zpřístupnění boxerů, ringů, herních módů a dalších věcí
Na titulní obrazovce po objevení výzvy „Press Start" zadejte následující kódy.
Všichni boxeři, arény a režimy:
□, ○, R2, R2
Další kostýmy a textury:
L1, L1, ⊗, ⊗, △, ⊗
Titulky (pozměněné): ⊗, △, □, ○
Velké hlavy: □, ○, ↑, ↓
Malé hlavy: □, ○, ↓, ↑
2D mód: ↓, ↑, ○, □
Mutanti: □, ←, ↑, △

MINORITY REPORT

Nesmrtelnost
Jako kód zadejte LRGARMS
Výběr úrovně
Jako kód zadejte PASSKEY
Přeskočení úrovně
Jako kód zadejte QUITER
Všechny komba
Jako kód zadejte NINJA
Všechny zbraně
Jako kód zadejte STRAPPED
Maximum munice
Jako kód zadejte MRJUAREZ
Maximální poškození
Jako kód zadejte SPINACH
Zdraví navíc
Jako kód zadejte BUTTER↑
Hraní za klauna
Jako kód zadejte SCARYCLOWN
Hraní za trestance
Jako kód zadejte JAILBREAK
Hra za GI
Jako kód zadejte GNRLINFANTRY
Hra za Lizarda

Jako kód zadejte HISSSS
Hra za Moseleye
Jako kód zadejte BIGLIPS
Hraní za Naru
Jako kód zadejte WEIGHTGAIN
Hraní za Nikki
Jako kód zadejte HAIRLOSS
Hraní za robota
Jako kód zadejte MRROBOTO
Hraní za superhrdinu
Jako kód zadejte S↑ERJOHN
Hraní za zombí
Jako kód zadejte IAMSODEAD
Volné míření
Jako kód zadejte FPSSTYLE
Arény „bolesti"
Jako kód zadejte MAXIMUMHURT
Štít
Jako kód zadejte STEEL↑
Baseballová pálka
Jako kód zadejte SLUGGER
Hadrová panenka
Jako kód zadejte CLUMSY
Tlačítko zpomalení
Jako kód zadejte SLIZOMIZO
Odrážející se muž
Jako kód zadejte BOUNZMEN
Přecpané lokace
Jako kód zadejte CLUTZ
Dramatický konec
Jako kód zadejte STYLIN
Závěrečná sekvence
Jako kód zadejte WIMP
Výtvarné návrhy
Jako kód zadejte SKETCHPAD
Všechny FMV sekvence
Jako kód zadejte DIRECTOR
nevybírat
Jako kód zadejte DONOTSEL

MOTO GP
Odemčení Klonoy
Vyhrajte Challenge 22
a získáte Klonou jako jezdce.

MOTOR MAYHEM
Nesmrtelnost
Při hře v Endurance podržte
L1 + R1 + L2 + R2 a rychle stiskněte
←, →, →, ◎, ▣.
Beze zbraní
Při hře podržte L1 a stiskněte
⊗, ⊗, ▣.
Štít
V cheatové obrazovce aktivujte „Instant Combo", podržte R1 a stiskněte
△, ▣, △, ▣.

MR MOSQUITO
Minihry pro dva hráče
Po zapnutí PS2 držte na druhém ovladači START + SELECT

Ovládání je následující:
Dopředu - ▣
Skok - ⊗
Super útok - △ (pokud je ukazatel plný), ⊗ vyskočte a stiskněte △
Mamka Moskyt - v obrazovce výběru hráče držte R1 a stiskněte
↑, →, ←, ↓, ▣, ▣, R1, R1, R1
Tatík Moskyt - v obrazovce výběru hráče držte L2 a stiskněte
↑, →, ←, ↓, ▣, ▣, R2, R2, R2

MUSIC 3000
Tajný skin
V hlavním menu stiskněte SELECT, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →
Tajný skin 2
V hlavním menu stiskněte SELECT, ←, ←, →, →, ←, ←, →, →, ←, ←, →, →
Tajný skin 3
V hlavním menu stiskněte SELECT, ← 3x, → 3x, ← 3x, → 3x
Tajný skin 4
V hlavním menu stiskněte SELECT, ← 4x, → 4x, ← 4x
Tajná skladba
V hlavním menu stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, ↑,

MX 2002 FEATURING RICKY CARMICHAEL
výběr kola
spusťte hru pro dva hráče. na prvním ovladači držte R1 + L2 a stiskněte ↑, ↓, ←, →, △. Pak na druhém ovladači stiskněte △ + L2 + R2 + ⊗

MX UNLEASHED
Kódy zadávejte v menu cheatů, které najdete v obrazovce „průběhu hry"
Kubatura 50cc - SQUIRRELDOG
Všechny bonusy - CLAPPEDOUT
Reálné chování motorek - SWAPPIN

Po kolena v bahně? Co takhle zkusit některý z našich cheatů, které se zadávají v Cheat menu, které najdete v hlavní Options menu.
Odemknutí supercross tratí STUPERCROSS
Odemknutí freestyle tratí BUSTBIG
Odemknutí národních tratí ECONATION
Zlepšení AI úrovně OBTGOFAST
AI bowling WRECKINGBALL
Odemknutí 50cc motorek SQUIRRELDOG
Odemknutí 500cc motorek BIGDOGS
Odemknutí pro fyziky SWAPPIN
Odemknutí všech strojů MINIGAMES
Odemknutí všech bonusů
CLAPPEDOUT

N

NBA BALLERS
Seznam cheatů
Následující kódy zadávejte na loadingové obrazovce, kde se objeví ikonky. Různé kombinace ikonek odemykají různé věci, čísla níže uvedená znamenají počet stisků - první číslo znamená ▣, druhé číslo znamená △ a třetí ◎.

Jiné oblečení: 1-2-3
Kojenecký režim: 4-2-3
Režim velké hlavy: 1-3-4
Zapnout oheň: 7-2-2
Zapnout super bloky: 1-2-4
Zapnout super strkání: 3-1-5
Vylepšené pohyby: 5-1-2
Skvělé držení: 3-3-2
Dětský režim: 4-3-3
Papírový režim: 5-3-7 or 5-2-7
Hrajte jako agent: 5-5-7
Hrajte jako byznysman: 3-0-0
Hrajte jako trenér: 5-6-7
Hrajte jako sekretářka: 5-4-7
Režim Pigmy: 4-2-5
Náhodné pohyby: 3-0-0
Turnajový režim: 0-1-1
Ukazatel úspěšnosti střel: 0-1-2
Mládežnický režim: 4-4-3

NBA HOOPZ
Cheaty
Zadejte následující kódy v obrazovce Vs předtím, než začne zápas:
Nekonečné turbo - ▣, x3, ⊗, ◎ x2, ↑
Malé hlavy - ▣ x3, ⊗ x3, ←
Pláž - ⊗ x2, ◎ x3, ←
Ulice - ▣ x3, ⊗ x2, ←

NBA LIVE 2005
Cheaty zadávejte v obrazovce kódů
50,000 bodů- YISS55CZOE
klasický Hardwood Jersey- PRYI234NOB
všechny boty- FHM389HU8O
loga všech týmů- 1NVDR89ER2
Huarache 2K4- VNBA6023OT
Nekonečný Nike Air- XVLJD9895V
Malý Zoom Generation- 234SDJF9W4
Shox- 2388HDFCBJ
LeBron II: 1KENZO23XZ
jiní Hornets Jersey: JRE7H4D9OF
jiní Sonics Jersey: BHD87YY27Q

NEED FOR SPEED UNDERGROUND
Následující cheaty zadávejte v hlavním menu
Volné části - ⊗, ⊗, △, ⊗
Nekonečné nitro - ⊗, ◎, △, △, ⊗, ⊗, ◎
Odemčení všech okruhů - ↓, R1, R1, R1, R2, R2, R2, ▣
Odemknutí všech tratí (Drag) - →, ▣, ←, R1, ▣, L1, L2, L2
Odemknutí všech tratí (Drift) - ←, ←, ←, ←, →, R2, R1, L2
Odemknutí všech tratí (Sprint) - ↑, R2, R2, R2, R1, ↓, ↓, ↓
Jiné fyzikální vlastnosti auta - R1, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, L1

NEED FOR SPEED 2: HOT PURSUIT
Všechny kódy se zadávají v hlavním menu.
Odemknout BMW Z8:
▣, →, ▣, →, R2, △, R1, △
Odemknout HSV Coupe GTS:
L1, L2, L1, L2, R1, △, R1, △
Odemknout McLaren F1 LM:
▣, L1, ▣, L1, △, →, △, →
Odemknout Porsche Carerra GT:
←, →, ←, →, R1, R2, R1, R2
Odemknout Ferrari F50:
L1, △, L1, △, →, L2, →, L2
Odemknout Ferrari F550:
L1, ▣, L1, ▣, →, R1, →, R1

NFS: UNDERGROUND 2
Cheaty zadávejte v hlavním menu
200$- ↑, ↑, ↑, ←, R1, R1, R1, ↓.
Soundtrack- ↑, ↓, ↑, ↓, ↓, ↑, →, ←.
1000$- ←, ←, →, ▣, ▣, →, L1, R1.

NHL 2004
Zadejte jedno z následujících jmen a odemkne se vám speciální hráč
Theo Gobzinakis, Gabe Metal, Gob Stomper, Tom Whacker, Pat Wolfman nebo Craig Would - odemkne postavu z Gob
Terence Corso, Mike Cosgrove, Dryden Mitchell nebo Tye Zamora - odemkne postavu farmy mimozemských mravenců

NO ONE LIVES FOREVER
výběr mise
najeďte na „Load Game", držte L3 + R3 a stiskněte ⊗ pro vstup do obrazovky „Select Mission"

O

ONI
Přeskočení úrovně
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, R1, L2, ▣, ◎, ▣, L3, R3, L2, L1.
Nesmrtelnost
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, R1, L2, ▣, ◎, ▣, R3, L3, R3, ◎.
Neomezený Phase Cloak
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, R1, L2, ▣, ◎, ▣, R1, R3, L1, L3.
Mód rotačních kulometů
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, R1, L2, ▣, ◎, ▣, L2, R1, L1, L3.
Antigravitační rukavice
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, R1, L2, ▣, ◎, ▣, R3, L3, ◎, ▣.
Smrt jednou ranou
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, R1, L2, ▣, ◎, ▣, L3, R3, ◎, ▣.
Výběr postavy
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, R1, L2, ▣, ◎, ▣, L2, L1, L2, L2.
Vyhublé postavy
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, R1, L2, ▣, ◎, ▣, L3, R3, ▣, ◎.
Velké postavy
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, R1, L2, ▣, ◎, ▣, R3, ▣, ◎, L3.
Velké hlavy
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, R1, L2, ▣, ◎, ▣, START, ▣, ◎, START.

ONIMUSHA 2
Lehká obtížnost
Začněte hru a třikrát zemřete, pak si budete moci vybrat lehkou obtížnost, ve které ale nebudete ohodnoceni

Těžká obtížnost
Dokončete hru na normální obtížnosti

Super obtížnost
Dokončete hru na těžké obtížnosti

Bonusy
Dokončete hru a zpřístupní se vám uzamčené bonusy

Mód Team Onimusha s funkcí zabití jednou ranou
Dokončete mód Team Onimusha

Ultimátní mód
Dohrajte hru na obtížnost Hard, ve „Special Features" aktivujte „Ultimate Mode"

Mód Issen
Dohrajte minihru Oni Organization

Mód Mind Twister
Dohrajte hru s posbíranými všemi kresbami co ve hře jsou

Další kostým pro Jubeie
Najděte předmět „Fashionable Goods" dohrajte hru s hodnocením S. v sekci „Special Features" si pak aktivujte extra Jubeie

Další kostým pro Oyu
Dohrajte vícerým hraním hru na 100% a buďte zadobře se všema NPC. Po odemčení všech scénářů v „Scenario Route" vstupte do „Special Features" a aktivujte extra Oyu

OPERATION WINBACK
Mód Trial
Na obrazovce „Press Start" rychle namačkejte ↑, ↓, ↓, →, →, →, ←, ←, ←, ←. Podržte △ a stiskněte START

Mód Max power mode
Na obrazovce „Press Start" rychle namačkejte R1, L2, L2, R2, R2, △, ◎, △, ◎. Podržte R1 a stiskněte START

Mód Sudden Death
Na obrazovce „Press Start" rychle namačkejte
L2, R2, L2, R2, ◎, △, ◎, △. Podržte R1 a stiskněte START

Všechny postavy v multiplayeru
Na obrazovce „Press Start" rychle namačkejte ↑, ↓, ↓, →, →, →, ←, ←, ←, ←. Podržte ◎ a stiskněte START

ORPHEN: SCION OF SORCERY
Restart bitvy
Přerušte hru pokud jste v koncích. Zvolte „Equip" a objevíte se na začátku bitvy s plnou energií.

Q

QUAKE 3: REVOLUTION
Přeskočení úrovně
Při hře podržte R1 + L2 + L1 + SELECT a stiskněte ⊗, ◎, ▣, △, ⊗

P

PIRATES: THE LEGEND OF BLACK CAT
Hudba z SSX
Při hře podržte R1+ L2 a stiskněte ◎, ⊗, △, L2, ▣, ◎. L3, START, R3, L3
Více peněz
Při hře podržte R1+ L2 a stiskněte △, R3, L1, ▣, ⊗, R3, START, L3, ◎, L2
Vylepšení galeony Wind Dance
Při hře podržte R1+ L2 a stiskněte L2, △, R3, L3, ⊗, ▣, R3, START, L1, ◎
Neomezeně předmětů
Při hře podržte R1+ L2 a stiskněte △, R1, START, L2, R3, L3, ▣, ⊗, R3, ◎
Meč
Při hře podržte R1+ L2 a stiskněte R3, START, L2, L3, ▣, ⊗, L1
Zobrazení všech pokladů
Při hře podržte R1+ L2 a stiskněte R3, ⊗, △, L3, ◎, L1, START, L3, ▣, L2
Nezničitelná galeona Wind Dancer
Při hře podržte R1+ L2 a stiskněte START, △, L1, ⊗, R3, L2, ▣, R3, ◎, L3
Získání všech klíčů od truhel
Při hře podržte R1+ L2 a stiskněte ◎, START, ⊗, ▣, R3, L1, L3, L2, △, L3
Nesmrtelná Katarina
Při hře podržte R1+ L2 a stiskněte ⊗, ◎, L3, △, R3, START, R3, L1, L2, ▣
Nekonečně Wind Boost
Při hře podržte R1+ L2 a stiskněte START, L1, R3, ▣, L3, ◎, L2, △, ⊗, L3

PITFALL: THE LOST EXPEDITION
Doplnění energie
Držte R1 a L1 a pak stiskněte ←, ▣, ◎, ↓, ▣, X, ▣ a ◎ (musíte mít čutoru)
Následující cheaty zadávejte v hlavním menu při držení L1 + R1
Lost Caverns
←, →, ←, →, △, △, △
Hraní za Nicole
←, ↑, ↓, ↑, ◎, ↑, ↑
Originální Pitfall
◎, ◎, ←, →, ◎, ▣, ⊗, ↑, ◎

PORTAL RUNNER
Přeskočení úrovně
Zapauzujte hru, držte R1 a stiskněte ◎, ←, ◎, →, ◎, ▣, ←, ←, →, L2
Plná energie
Zapauzujte hru, držte L2 a stiskněte ◎, ◎, ◎, ▣, ▣, R2, R1, ↑,
Všechny FMV sekvence
Zapauzujte hru, držte L1 a stiskněte ←, →, ←, ↓, ↑, ↓, L1, ◎, R2, ▣

PREMIER MANAGER
Kódy se zadávají v průběhu zápasu

Zrušení všech cheatů
Stiskněte ⊗ 10x (modrý text)
Remíza
Stiskněte ⊗ 20x (žlutý text)
Nemůžete dát gól
Stiskněte ⊗ 25x (červený text)
Soupeři nemůžou dát gól
Stiskněte ⊗ 15x (zelený text)

PRIMAL

V hlavním menu nebo sekce bonusů dohromady podržte L1, L2, R1, R2, dokud se neobjeví „Magická tabulka". Zde pak zadávejte cheaty najetím do příslušného řádku, označením písmene a za držení ⊗ šipkou ← a → vyberte písmeno. Celé slovo pak potvrďte ⊡ a vyskočte z menu △.

Nesmrtelnost - DEMONISE
Odemčení kol ze Solum - SNOWFLIGHT
Odemčení kol z Aquis - CHARYBDIS
Odemčení kol z Setba - FLINTLOCK
Odemčení kol z Volva - SUNSTONE
Vyplnění celé karetní galerie - ARCANUM
Zabíjení jednou ranou - MORTIFIC
První bonus - SEABREEZE
Druhý bonus - AURORA
Třetí bonus - PSYCHOSIS
Čtvrtý bonus - MIRRORY
Pátý bonus - ASCENDANT

PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME

Začněte novou hru, ale zůstaňte stát na místě a neodcházejte z balkonu. Zmáčkněte a držte L3 a stiskněte sekvenci tlačítek ⊗, ⊡, △, ⊙, △, ⊗, ⊡, ⊙. Získáte přístup k tajné úrovni, která je 3D verzí původního *Prince of Persia*. Bohužel, úroveň není dodělaná, takže jí nelze dokončit.

HESLA NA KLASICKÉHO PRINCE
Level 2 KIEJSC
Level 3 DMKERC
Level 4 ACCVQC
Level 5 XRTLQC
Level 6 UHLCQC
Level 7 RXCTPC
Level 8 KBJOOC
Level 9 DFPJNC
Level 10 SWJJLC
Level 11 LAQEKC
Level 12 ZMBTOC

PRISONER OF WAR

Všechny úrovně
Jako heslo zadejte ger1eng5.
Zamčení úrovní
Jako cheat zadejte defaultm.
Všechny deníky
Jako cheat zadejte alltimes.
Všechna jádra
Jako cheat zadejte coretimes.
Žádná jádra, kromě stávajícího
Jako cheat zadejte farleymydog.
Pohled první osoby
Jako cheat zadejte Boston.
Pohled třetí osoby
Jako cheat zadejte Foxy.
Nekonečno peněz
Jako cheat zadejte Dino.
Změna velikosti hlídačů
Jako cheat zadejte Muffin.
Blbější hlídači
Jako cheat zadejte Quincy.
Vypnutí střelby
Jako cheat zadejte Fatty.

PRO EVOLUTION SOCCER

Tým Evropy (původní)
Vyhrajte European Cup za Anglii
Tým Holandska (původní)
Vyhrajte European Cup za Holandsko
Tým Německa (původní)
Vyhrajte European Cup za Německo
Tým Brazilie (původní)
Vyhrajte American Cup za Brazilii
Tým Argentiny (původní)
Vyhrajte American Cup za Argentinu
Tým světových All-Star
Vyhrajte International Cup za jakýkoli tým
Tým evropských All-Star
Vyhrajte International Cup za Francii

PRO EVO SOCCER 3

Zvednutí statistik týmu o 5 bodů
Následující čísla zadejte v Enter Code
1042 - Argentina 1055 - Australia
1000 - Austria 1001 - Belgium
1043 - Brazil 1002 - Bulgaria
1031 - Cameroon 1024 - Chile
1050 - China
1056 - Classic Argentina
1057 - Classic Brazil
1058 - Classic England
1059 - Classic France
1060 - Classic Germany
1061 - Classic Italy
1062 - Classic Netherlands
1045 - Colombia 1038 - Costa Rica
1003 - Croatia 1004 - Czech Republic
1005 - Denmark 1046 - Ecuador
1032 - Egypt 1006 - England
1007 - Finland 1008 - France
1009 - Germany 1010 - Greece
1011 - Hungary 1051 - Iran
1012 - Ireland 1013 - Italy
1039 - Jamaica 1052 - Japan
1040 - Mexico 1033 - Morocco
1014 - Netherlands 1034 - Nigeria
1015 - Northern Ireland
1016 - Norway 1047 - Paraguay
1048 - Peru 1017 - Poland
1018 - Portugal 1019 - Romania
1020 - Russia 1054 - Saudi Arabia
1021 - Scotland 1035 - Senegal
1022 - Serbia & Montenegro
1023 - Slovakia 1024 - Slovenia
1036 - South Africa
1053 - South Korea
1025 - Spain 1026 - Sweden
1027 - Switzerland 1037 - Tunisia
1028 - Turkey 1029 - Ukraine
1041 - United States of America
1049 - Uruguay 1030 - Wales
1999 - Zvýšení statistiky všech týmů
2999 - Snížení statistiky všech týmů

PRO RALLY 2002

Všechna auta, tratě a režimy
Jako jméno zadejte PEROPAVO
Všechna auta
Jako jméno zadejte MACHOMAN
Všechny tratě
Jako jméno zadejte MORATA
Všechny bonusy z Arcade módu
Jako jméno zadejte THEMASTER
Všechny režimy
Jako jméno zadejte PACMAN
Mód Challenge
Jako jméno zadejte CUAGUEZ
Mód Trophy
Jako jméno zadejte MADDUCK
Šampionát v profi módu
jako jméno zadejte OOOH SI

PROJECT EDEN

Cheat mód
Najeďte do menu týmů a podržte SELECT. Na levé an. páčce stiskněte ↑ a třikrát s ní opište 360° po celém obvodu ve směru hodinových ručiček.
V pravém dolním rohu se objeví ikona cheatového menu.

PSI OPS

Urodilo se nám hodně kódů, proto se musely rozdělit do více sekcí. V hlavním menu najeďte na Extra Content a stiskněte R1. Hra vás přepne do obrazovky s klávesnicí, na které zadáváte kódy.

Super PSI - 456456
Všechny schopnosti - 537893
Nesmrtelnost - 548975
Neomezená munice - 978945
Bezhlaví hráči - 987978

Speciální mise
Up And Over - 020615
Pitfall - 05120926
TK Alley - 090702
Gear Gauntlet - 154684
Bottomless Pit -154897
Tip The Idol - 428584
Gnomotron - 456878
Psi Pool - 565485
Bouncy Bouncy - 568789
Aura Pool - 659785
Panic Room - 76635766
Gasoline - 9442662
Stop Lights - 945678

Další režimy
Arcade - 05051979
Spolupráce - 07041979
Temno - 465486
Režim přežití - 7734206

Změna vzhledu
Bikini Marlena - 135454
Sara - 135488
Tonya - 136876
Training Barret1 - 196001
Training Barret2 - 196002
Training Barret3 - 196003
Training Barret4 - 196004
Training Barret5 - 196005
Training Barret6 - 196006
Wei Lu - 231324
Fetish Pyro - 231644
MP1 - 321646
Dock Worker - 364654
Soldier - 365498
Clown General - 431644
Burned Soldier - 454566
Stealth Nick - 456498
General - 459797
Psi Sara - 468799
Jov Leonov - 468987
Urban Nick - 484646
Marlena - 489788
Barrett - 497878
Scorpion - 546546
Training Nick - 564689
Tranquility Wei Lu - 654654
MP3 - 654659
Saranae - 65496873
Suicide Sara - 678999
Jack - 698798, MP2 - 698799
Wasteland Nick - 975466
Dragon Wei Lu - 978789
Labcoat - 998789

R

RAINBOW SIX 3

Odemčení všech misí
V hlavním menu zadejte L1, L2, L2, R1, ←, →, ⊡, ⊙

RAYMAN M

Všechny postavy
Jako jméno zadejte PUPPETS, potom stiskněte L2 + ⊙ + ⊡ pro aktivaci
Všechny levely
Jako jméno zadejte ALLRAYMANM, potom stiskněte L2 + ⊙ + ⊡ pro aktivaci
všechny bojové arény
Jako jméno zadejte ALLFISH, potom stiskněte L2 + ⊙ + ⊡ pro aktivaci
Všechny závodní okruhy
Jako jméno zadejte ALLTRIBES, potom stiskněte L2 + ⊙ + ⊡ pro aktivaci
Všechny obleky
Jako jméno zadejte CARNIVAL, potom stiskněte L2 + ⊙ + ⊡ pro aktivaci
Grafika z dob starého filmu
Jako jméno zadejte OLDTV, potom stiskněte L2 + ⊙ + ⊡ pro aktivaci

RAYMAN 2: REVOLUTION

Cheat mód
Při hře vstupte do obrazovky voleb. Najeďte do „Sound", označte „Mute" a podržte L1 + R1. Následně stiskněte L2, R2, L1, R1, L2, R2. Nelze použít v první úrovni.

RC REVENGE PRO

Všechny vozy
V hlavním menu stiskněte L1, L2, R1, R2, ⊙, ⊡
Všechny tratě
V hlavním menu stiskněte L1, R1, R2, ⊡, ⊙
Odemknutí dalšího poháru
V hlavním menu stiskněte L1, R1, R2, L2

RED FACTION 2

Kódy zadávejte v cheat menu
Hopsavé granáty
⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙
Obrana proti kulkám
⊙, ⊙, ⊙, ⊙, △, ⊗, ⊙, ⊙
Vybuchující nepřátelé
⊡, ⊗, ⊙, △, ⊙, ⊗, ⊡, △
Ohnivé kulky
⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡
Výbušniny
△, ⊙, ⊗, ⊡, △, ⊙, ⊗, ⊡
Nekonečná munice
⊡, △, ⊗, ⊙, ⊡, ⊙, ⊗, △
Nekonečné granáty
⊙, ⊗, ⊙, ⊡, ⊗, ⊙, ⊗, ⊙
Vylepšená munice
⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊡, ⊙, ⊗, ⊗
Rychlé koleje
⊙, ⊡, ⊙, ⊡, ⊗, ⊗, △, △
Větší energie
⊗, ⊗, ⊡, △, ⊡, △, ⊙
Všechny úrovně
⊙, ⊡, ⊗, △, ⊡, ⊙, ⊗, ⊗
Odemčení všech cheatů
△, △, ⊗, ⊗, ⊡, ⊙, ⊡, ⊙
Odemčení všeho
⊡, ⊙, △, ⊙, ⊡, ⊗, △, ⊗
Zpestření hry 1
△, △, △, △, △, △, △, △
Zpestření hry 2
⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗

REDCARD SOCCER 2003

Odemčení všeho
Jako jméno zadejte BIGTANK.

REIGN OF FIRE

Výběr úrovně
V hlavním menu stiskněte ↑, ←, ⊙, ⊙, ←, ←, ⊡, ↓, ↑, ⊙
Následující cheaty zadávejte při zapauzované hře
Přeskočení úrovně
⊡, △, ←, Down, →, △, →, ↑, ⊗
Nesmrtelnost
⊗, △, →, ←, ⊙, ↑, ↓, ↓, →, ⊙, ⊙
Větší síla
⊗, △, →, ↑, →, △, ⊙, →
Sežehnutí všeho
⊡, △, ←, ↓, ⊡, ⊡
Kozí mód
△, →, ←, ←, ⊙, △, ⊡, →, ↑

RESIDENT EVIL: SURVIVOR 2

Tajné hlášení
V každé úrovni sesbírejte opravdu všechny zprávy a získáte složku „Secret Report".
Mód Vs Roach
V režimu Dungeon dokončete první misi.

Panzerfaust EX
Dohrajte hru v režimu Vs. Roach a zpřístupní se vám v tom samém módu Panzerfaust EX s nekonečnou municí.
Chris Redfield
Dokončete Inferno 6. misi a získáte Chrise Redfielda s Linear Launcherem a nekonečnou municí v něm

Rodrigo
Dokončete všechny jeskynní mise včetně Inferna 7. mise a získáte Rodrigua vyzbrojeného pouze nožem.
Vylepšení parťáka
Dokončete hru a vašemu partnerovi se v arkádě zvýší level na 4. Dokončete hru podruhé a bude na 8. levelu.

RICHARD BURNS RALLY

Zpřístupnění všeho
Jako jméno napište „in Cajun" a nebudete muset dělat licence

RIDGE RACER V

Tajemství
Dokončete Grand Prix režim tak, že v každém závodě skončíte jako první, čímž se vám otemknou extra režimy.
Duel
Pokud porazíte časy tajných aut, budete vyzváni k duelu. Porazíte-li protivníka, necháte si jeho auto. Získáte-li všechny čtyři (Angel, Devil, Pluto a Spirit), budete závodit proti všem najednou!
Výdrž
Pokud se vám podaří postupně najet 999 kilometrů, odemkne se speciální režim 99 Trial Endurance Race.

ROCKY

ODEMKNĚTE TAJNÉ BONUSY
Podržte R2 v hlavním menu a zadejte následující kódy.
Odemkněte všechno ↑, ↓, ↓, ←, ←, L1
Odemkněte Rocky sochu →, →, →, ←, →, L1
Double Punch Damage →, ↓, ←, ↑, ←, L1
Dvojitá rychlost ↓, ←, ↓, ↑, →, L1
Maximální statistika ←, ↑, ↑, ↓, →, L1
Maximální statistika →, ↓, ↓, ↑, ←, L1
(Movie režim)
Vyhrajte boj →, →, ←, ←, ↑, L1
(Movie režim) (during fight press L2 + R2)

ROBOT WARS

Zpřístupnění všeho
Jako jméno zadejte JPEARCE

RTX RED ROCK

Výběr úrovně
Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte ↓, ← (2x), ↓, ←, ↓, →, ↓, ←, ↓. Vraťte se do hlavního menu a dejte R1 pro zobrazení menu výběru úrovně
Super zbraně
Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte →, ↑, ↓ (2x), ↑, → (2x), ↑, ↓ (2x)
Další speciální vybavení
Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte ←, ↓, ↑, ←, →, ↑, ↓, ←, →, ↓
Další předměty
Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte → (5x), ← (3x), ↑ (2x)
Lehká obtížnost
Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte ↑, ↓ (8x), ↑
Normální obtížnost
Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓
Těžká obtížnost
Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte ↓, ↑ (8x), ↓
Lepší progresivní scanování

Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte →, ↑, → (2x), ↑, → (3x), ↑,→

RUNE: VIKING WARLORD

Nesmrtelnost
Zapuzujte hru a stiskněte ⊡, ◎, ←, →, ◎, ⊡
Maximální síla run
Zapuzujte hru a stiskněte ↑, ↓, ←, →, ⊡, ◎

S

SAVAGE SKIES

Všechny příšery
V hlavním menu zadejte ←, →, ←, ←, →, ⊗
Všechny úrovně pro multiplayer
V hlavním menu zadejte ←, →, ←, ←, →, ←, →, ⊗
Nesmrtelnost
Při pauze namačkejte ←, ←, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑, ⊗, ↑, ⊗
Splnění všech úkolů
Při pauze namačkejte ←, ←, →, →, ↓, ↓, ↓, ↑, ↓, ↓, ⊗
Získání krystalu
Při pauze namačkejte ←, ←, →, →, ←, ↑, →, ↓, ←, ⊗, ⊗

SCOOBY DOO: NIGHT OF 100 FRIGHTS

Všechny powerupy
Zapauzujte hru, držte L1 + L2 + R1 + R2 a rychle stiskněte ◎, ⊡, **Všechny FMV sekvence**
Zapauzujte hru, držte L1 + L2 + R1 + R2 a rychle stiskněte ⊡, ⊡, ⊡, ◎, ◎, ◎, ⊡, ◎, ⊡
Prohlédnutí titulků
Zapauzujte hru, držte L1 + L2 + R1 + R2 a rychle stiskněte ⊡, ◎,

SEEK AND DESTROY

1000 zlata
V prvním městě napište na růžový tank heslo KWNOHIRO
Hopsavé bomby
V prvním městě napište na růžový tank heslo KKHWEEEE
Protiletecký kulomet
V prvním městě napište na růžový tank heslo GSASINRI
Velká vlajka
V prvním městě napište na růžový tank heslo ODGRITRO

SHADOW OF MEMORIES

Konce
Ve hře je celkem šest různých zakončení: dohrajte hru s pěti různými normálními konci pro přístup k speciálnímu prodloužení, kde máte přístup k speciálnímu zakončení.
Filmy
Dohrajte hru jednou pro odemknutí filmu z Tokyo Games Show 2000. Dohrajte hru se třemi různými konci pro film z privátní evropské výstavy Konami. Dohrajte hru na všech šest zakončení pro odemknutí dalšího filmu z Tokyo Games Show 2000.

SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER

V hlavním menu označte options a zadejte některý z cheatů:
Všechny postavy, úkoly a prkna
Podržte R2 + → a stiskněte △, ⊡, △, ◎, △
Výběr úrovně
Podržte R1 + → a stiskněte △, ⊡, △, ◎, △
Status na maximu
Podržte R1 + → a stiskněte △, △, ◎, △
Všechny FMV sekvence
Podržte R1 + ← a stiskněte △, △, ◎, △
Všechny cheaty
Podržte L2 + ← a stiskněte △, ⊡, △, ◎, △

SHELLSHOCK 'NAM 67

Vzpomínáte si na obrazovku s nápisem „stiskněte Start"? Tak právě tam se zadávají následující cheaty.
V zapauzované hře si budete moct přičarovat nějakou flintičku po zadání kódu ↑, ↓, ←, →, ◎, ⊡, ↑, ↓, ←, →, ◎, ⊡
Trošičku legrace užijete s cheatem ↑, R2, ◎, ←, △, ⊡, L2, L1, ◎, R1
A nesmí chybět ani klasika - nesmrtelnost: R3, L3, →, ←, ◎, R1, R3, L3, →, ←, L3, R1
A k čemu by byla zbraň bez munice? R2, R1, △, L2, L1, ↑, R2, R1, △, L2, L1, ↑
Tak už to konečně můžete střihnout do poslední mise. Jen nacvakejte L2, R2, L1, R1, L1, L2, L2, R2, L1, R1, R1, R2

SHREK2

1000 penízků
Zapauzujte hru, vstupte do poznámkového bloku a zadejte ←, ↑, ⊗, ◎, ←, ↑, ⊗, ◎, ←, ↑, ⊗, ◎, ↑, →, ↓, ←, ↑
Bonusové minihry
Zapauzujte hru, vstupte do poznámkového bloku a zadejte ←, ↑, ⊗, ◎, ←, ↑, ⊗, ◎, ←, ↑, ⊗, ◎, ⊡, ◎, ⊡, ◎, ⊡, ◎
Plné zdraví
Zapauzujte hru, vstupte do poznámkového bloku a zadejte ←, ↑, ⊗, ◎, ←, ↑, ⊗, ◎, ←, ↑, ⊗, ◎, ↑, →, ↓, ←, ↑.
Všechny cheaty
Zapauzujte hru, vstupte do poznámkového bloku a zadejte ←, ↑, ⊗, ◎, ←, ↑, ⊗, ◎, ←, ↑, ⊗, ◎, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑

SILENT HILL 2

Extra menu
Stiskněte v menu L1+L2

SILENT SCOPE

Alternativní ovládání
Připojte myš s USB konektorem do konzole, vyjměte ovladač a hra je podstatně snazší a ovládání intuitivnější...
Mód „Profesionál"
Při výběru módu („Training" nebo „Arcade") stiskněte a držte tlačítko pro střelbu, pak stiskněte 4x START. Zvuk střelby potvrdí zadání cheatu. Zaměřovač a ukazatel nepřátel je nyní vypnut.
Mód „Noční vidění"
Při výběru módu („Training" nebo „Arcade") stiskněte a držte tlačítko pro střelbu, pak stiskněte 5x START. Zvuk střelby potvrdí zadání cheatu. Nyní máte možnost hrát ve tmě za pomoci pušky s nočním viděním.
Převedení životu na čas
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ⊗, ◎. Zvuk výstřelu potvrdí správnost zadání a půl života se přemění na 5 vteřin. Cheat lze opakovat.

Převedení času na životy
Zapauzujte hru a stiskněte △, ⊗, →, ←, →, ←, ◎, ⊗, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑. Zvuk výstřelu potvrdí správnost zadání a 5 vteřin se přemění na půl života. Cheat lze opakovat.

SILENT SCOPE 2: DARK SILHOUETTE

Přeměna životu na čas
V Arcade módu zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ⊗, ◎
Přeměna času na životy
V Arcade módu zapauzujte hru a stiskněte ◎, ⊗, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑
Tři kredity
Dohrajte hru 16x
Čtyři kredity
Dohrajte hru 31x
Neomezené kredity
Dohrajte hru 101x

SILPHEED: THE LOST PLANET

Všechny zbraně
Jako jméno napište GLOIRE

SIMPSONS ROAD RAGE

V options podržte L1+R1 a namačkejte následující kombinace
Apuovo vánoční auto
△, △, ◎, △
Bartův „Frankenstein Soap Racer"
△, △, ◎, ⊗
Atomový autobus
△, △, ⊡, ⊗
Červená bedna
△, △, ⊡, ◎
Noc
⊗, ⊗, ⊗, ⊗
Autíčko s limonádou p. Burnse
△, △, ⊡, ⊡

SKY ODYSSEY

Auto Gyro
Dohrajte všechny levely ve Sky Canvas režimu s více než 90 body.
UFO
Dohrajte všechny levely v Target režimu s hodnocením gold.
ME-262
Dohrajte Adventure režim.
Stealth Fighter
Dohrajte všechny levely v Adventure režimu pod deset minut.
Všechny mise
Jděte do mission obrazovky a stiskněte SELECT, ⊗, △, R1, R2 + L2.
Všechna letadla
Jděte do obrazovky letadel a stiskněte ⊡, ◎, L1, L2 a SELECT.

SLED STORM

Odemčení všech tratí a skútrů
V obrazovce Press Start podržte L1 + R1 a stiskněte ◎, ⊡, ↑, ◎, △, ↓.

SLY 2: BAND OF THIEVES

Time Rush
Zapauzujte hru a namačkejte ↓, ↓, ↑, ↓, →, ←

SMUGGLER'S RUN

Neviditelnost
Zapauzujte hru a stiskněte R1, L1, R1, R2, L1, L1, L2.
Lehčí vozy
Zapauzujte hru a stiskněte L1, R1, R1, L2, R2, R2.
Vypnutá gravitace
Zapauzujte hru a stiskněte R1, R2, R1, R2, ↑, ↑, ↑.
Zvýšení časového skoku
Zapauzujte hru a stiskněte R1, L1, L2, R2, →, →, →.
Snížení časového skoku
Zapauzujte hru a stiskněte L2, L2, L1, R1, ←, ←, ←.

SMUGGLER'S RUN 2: HOSTILE TERRITORY

Přerušte hru a zadejte následující kódy:
Neviditelnost -
R1, L1, R1, R2, L1, L1, L2.
Světlejší auta -
L1, R1, R1, L2, R2, R2.

SOLDIER OF FORTUNE

Nesmrtelnost
Při hře stiskněte L1+L2+R1+R2 a přimáčkněte ←.
Nekonečná munice
Při hře stiskněte SELECT, podržte R1+⊡ a nakonec ←.
Těžké zbraně
Při hře stiskněte START, podržte L2+R2+⊡ a stiskněte ←.
Chladné zbraně a výbušniny
Při hře stiskněte START, podržte L1+R1+⊡ a stiskněte ←.
Bez nabíjení
Při hře stiskněte START, podržte L1 + L2 + R1 + ⊡ a stiskněte ←.
Žádné cíle
Při hře stiskněte START, podržte L1 + L2 + ⊡ a stiskněte ←.
Žádná gravitace
Při hře stiskněte START, podržte L1 + L2 + R2 + ← + ⊡ a stiskněte START.

SONIC HEROES

Po výběru úrovně ve hře dvou hráčů držte ⊗ a △, vaše postavičky pak budou o něco hezčí. Zde jsou další bonusy, které lze ve hře získat
Dvojbob v multiplayeru
Sesbírejte 80 emblémů
Tratě pro experty v multiplayeru
Sesbírejte 120 emblémů
Quick Race režim pro multiplayer
Sesbírejte 100 emblémů
Okruhy v multiplayeru
Sesbírejte 60 emblémů
Speciální tratě v multiplayeru
Sesbírejte 40 emblémů
Team Battle v multiplayeru
Sesbírejte 20 emblémů
Písnička 'FOLLOW ME'
Dohrajte Story mód s týmem Rose
Písnička 'TEAM CHAOTIX'
Dohrajte Story mód s týmem Chaotix
Písnička 'THIS MACHINE'
Dohrajte Story mód s týmem Dark
Písnička 'WE CAN'
Dohrajte Story mód s týmem Sonic
Písnička 'WHAT I'M MADE OF'
Dohrajte finální příběh

SPACE CHANNEL 5 PART 2

Získání kontroly nad CPU
Zapauzujte hru, podržte L1 + R1 a stiskněte ◎, △, ⊡

SPLASHDOWN

Cheatový mód
V hlavním menu vyberte volby, držte R2 a rychle namačkejte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ⊡, ◎, ⊡, ◎
CPU vás neskopne
Jako kód zadejte TopBird
Těžké tratě
Jako kód zadejte Hobble
Nejlepší provedení
Jako kód zadejte PMeterGo
Všechny tratě
Jako kód zadejte Passport
Všechny postavy
Jako kód zadejte AllChar
Všechny obleky
Jako kód zadejte LaPinata
Super nadupané AI
Jako kód zadejte AllOutAI
Všechny konečné sekvence
Jako kód zadejte Festival
Hraní časovek proti UFU
Jako kód zadejte IBelieve

SPIDERMAN: THE MOVIE

Zápas proti Pilounovi
Abyste si mohli zabojovat proti Pilounovi, vyberte v tréninku nácvik normálního boje. Po poražení prvních 59 nepřátel na vás narukuje obávaný naolejovaný Piloun.
Odemknutí minihry
Pinhead Bowling
Získejte při hře dohromady více jak 10 000 bodů a v režimu trénink si zahrajte kuželky (nebo spíš skopávačky?).
Zpřístupnění druhého příběhu za Zeleného goblina
Dohrajte hru na obtížnosti Hero. Nyní můžete hrát za zeleného Goblina.
Nekonečné zásoby pavučin
Získejte při hře dohromady 50 000 bodů.
Zpřístupnění tajného filmečku s Vulturem
Získejte při hře dohromady 20 000 bodů.
Zpřístupnění tajného filmečku se Shockerem
Získejte při hře dohromady 30 000 bodů.
Cheaty zadávejte v cheatovém menu
girlnextdoor - hra za Marry Jane
hermanschultz - hra za Schockera
serum - hra za vědce
knuckles - hra za syčáka 1
stickyrice - hra za syčáka 2
thugsrus - hra za syčáka 3
captainstacey - hra za pilota vrtulníku
freakout - hra za Spideye ala Matrix
realhero - hra za policejního důstojníka
organicwebbing - hevyčerpatelné pavučiny
koala - hdemknutí všech komb
romitas - zpřístupnění přeskoku úrovně při pauze
imiarmas - zpřístupnění všech úrovní
dodgethis - útoky po vzoru Matrixu
joelspeanuts - nepřátelé s velkými hlavami
spiderbyte - malý Spider-Man
goestoyourhead - Spidey s velkou hlavou
underthemask - first-person perspektiva
headexplody - odemknutí bonusových tréninků

SPIDER-MAN 2

Před započetím nové hry zadejte jako jméno HCRAYERT a po startu budete mít o něco lepší postavu. Pokud dokončíte hru na 100%, zkuste zadat cheat FLUWDEAR a budete si moc vybrat misi.

SPY HUNTER

FMV sekvence z průběhu vytváření hry
Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo MAKING a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.
FMV sekvence seriálové znělky
Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo GUNN a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.
Saliva: tvé nakažení
Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo SALIVA a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.
FMV sekvence o navrhování hry
Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo SCW823 a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.
FMV sekvence zkušebního spuštění
Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo WWS413 a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.

SPYHUNTER 2

Chcete-li si hru trochu (no, vlastně dost) ulehčit,
zadejte následující kód přímo v hlavním menu.

Zpřístupnění všech misí a zbraní
L1, R2, L2, R1, R1, L2, R2, L1
Pauzněte hru pro zadání těchto kódů:
Nekonečná munice
R1, L1, R2, R2, L2, R1, L1, R2, L2
Nesmrtelnost
L1, L1, L1, R2, L1, R1, R1, L1, R2

SSX

Zpřístupnění všeho
V Options podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ↓, ←, ↑, →, ⊗, ⊙, Ⓐ, ◎.
Statistiky na maximu
V Options podržte L1 + L2 + R1 + L2 a stiskněte ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊙.

SSX TRICKY

Mix Master Mike:
V titulní obrazovce podržte L1 + R1 a stiskněte ⊗, ⊗, →, ⊗, ⊗, ↓, ⊗, ⊗, ←, ⊗, ⊗, ↑.
Prkno Mallora (pouze pro Elise)
V titulní obrazovce podržte L1 + R1 a stiskněte ⊗, ⊗, →, ◎, ◎, ↓, Ⓐ, Ⓐ, ←, ⊙, ⊙.
Lepivé prkno
V titulní obrazovce podržte L1 + R1 a stiskněte ⊙, ⊙, →, Ⓐ, Ⓐ, ↓, ◎, ◎, ←, ⊗, ⊗, ↑.

STAR TREK: VOYAGER - ELITE FORCE

Plná munice
Zapauzujte hru, držte R1+R2 a stiskněte SELECT
Všechny zbraně
Zapauzujte hru, držte L1 + L2 + L3+ R1 + R2 a stiskněte SELECT
Automatické zaměřování
Zapauzujte hru, držte L1 + L2 a stiskněte SELECT
Doplnění štítů na 100
Zapauzujte hru, držte L1 + R1 a stiskněte SELECT
999 životů
Zapauzujte hru, držte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte SELECT
God mód
Zapauzujte hru, držte L1 + L2 + R3 + R1 + R2 a stiskněte SELECT
Nemrtvý mód
Zapauzujte hru, držte R1 + R2 + R3 + L1 + L2 + L3 a stiskněte SELECT

STAR WARS: JEDI STARFIGHTER

Univerzální kód
Jako kód zadejte PNYRCADE
Nesmrtelnost
Jako kód zadejte QUENTIN
Z-95
Jako kód zadejte HEADHUNT
Vypnutí údajů v kokpitu
Jako kód zadejte NOHUD
Jiné úhly kamery
Jako kód zadejte DIRECTOR
Obrácené ovládání
Jako kód zadejte JARJAR
Vzkaz od programátorů
Jako kód zadejte MAGGIE

STAR WARS: STARFIGHTER

Odemčení všech cheatů
Jako kód zadejte OVERSEER
Nesmrtelnost
Jako kód zadejte MINIME
Tajné lodě za bonusové mise
Jako kód zadejte BLUENSF
Mise pro multiplayer
Jako kód zadejte ANDREW
Vypnutí pohledu kokpitu
Jako kód zadejte NOHUD
Galerie nepřátelských lodí
Jako kód zadejte SHIPS
Obrázky lodí a postav
Jako kód zadejte HEROES
Skicy
Jako kód zadejte PLANETS
Obrácené ovládání
Jako kód zadejte JARJAR
Vzkazy programátorů
Jako kód zadejte LTDJGD
Původní obrazovka
Jako kód zadejte SHOTS, SIZZLE nebo HOTEL
Tým programátorů
Jako kód zadejte TEAM
Obrázek Simona
Jako kód zadejte SIMON
Jamesův den v práci
Jako kód zadejte JAMES
Titulky
Jako kód zadejte CREDITS
Vánoční FMV sekvence
Jako kód zadejte WOZ
Jiné úhly kamery
Jako kód zadejte DIRECTOR. Tlačítko SELECT přepíná kamery

STAR WARS: RACER REVENGE - RACER 2

cheatový mód
v tabulce zápisu rekordů se podepište jako NO TIME

všechny tratě
aktivujte cheat mód, v hlavním menu podržte L1 + L2 + R1 + R2 a rychle stiskněte →, ←, →, ←, ⊙, Ⓑ, ⊙, Ⓑ

těžká obtížnost
aktivujte cheat mód, v hlavním menu podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte Ⓐ

zpřístupnění původních návrhů
aktivujte cheat mód, v hlavním menu podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte →, Ⓑ, ←, ⊙, ↓, ⊗, ↑, Ⓐ

STAR WARS: SUPER BOMBAD RACING

Boba Fett
V hlavním menu stiskněte Ⓑ, ⊙, Ⓐ, ⊙, Ⓑ. kód vypnete kombinací Ⓑ, **bojový tank AAT**
V hlavním menu stiskněte ⊙, Ⓑ, ⊙, Ⓑ. kód vypnete kombinací ⊙, Ⓑ, Ⓐ, ⊙, Ⓑ
Silná královna Amidala:
v hlavním menu stiskněte ↓, SELECT, ↑, SELECT, ←, →, SELECT
jezdci Naboo Kaadu
v hlavním menu stiskněte L1, R1, L2, L2
jezdci Shaak
v hlavním menu stiskněte ↑, →, ↓, ←, SELECT
nekonečný boost
v hlavním menu stiskněte L1, L2, L1, L2, Ⓑ, SELECT
Space Freighter
v hlavním menu stiskněte L1, R1, SELECT, ⊙
bojové arény
v hlavním menu stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←
mód Death Star
v hlavním menu stiskněte R1, R1, R1, L1, ↑, ←
Super honk
v hlavním menu stiskněte ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, L2, SELECT
ježdění pozpátku
v hlavním menu stiskněte L2, L2, L2, L2, ⊙, SELECT
rychlé a malé tratě
v hlavním menu stiskněte L1, L1, L1, L1, L2, Ⓑ
rotační mód
v hlavním menu stiskněte ↑, ←, ↓, →, ←, ↑, ↓
klouzavý mód
v hlavním menu stiskněte ←, →, Ⓑ, ⊙, L1, L2

STARSKY & HUTCH

Odemčení všeho
Jako jméno na řidičák udejte VADKRAM

STATE OF EMERGENCY

Neomezená munice
L1, L2, R1, L2, Ⓐ
Nesmrtelnost
L1, L2, R1, L2, ⊗
Neomezený čas
L1, L2, R1, L2, ⊙
Silnější postava
L1, L2, R2, R1, Ⓑ
Všechny zbraně
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte 3x Ⓑ, L1, R1, L2 a 5x Ⓑ

STREET FIGHTER EX 3

Tajní bojovníci
Abyste je odemkli, musíte opakovaně porazit Original režim, ale pokaždé s jinou postavou. Vždy se vám odemkne jedna postava, celkem jich je devět.
Tajné medaile
Získejte všech devět medailí každého týmu v režimu Career pro odemknutí následujících voleb:
Bronzová: Sakura je hlasatel.
Stříbrná: Odemknete Bisona 2.
Zlatá: Odemknete Evil Ryu.
Platinová: VS Buson 2 a Vs True Bisson přibudou do režimu Arena.

STREET HOOPS

V cheatovém menu zadejte kódy:
Perfektní střílení:
⊙, ⊙, ⊙, Ⓑ, Ⓑ, Ⓑ, R1, R2
Urychlení času:
⊙, ⊙, ⊙, Ⓑ, Ⓑ, Ⓑ, L1, L2
Power game:
R2, ⊙, L2, ⊙
Odemknutí nových míčů:
ABA: ⊙, R2, Ⓑ, L2
Black: R2, R2, ⊙, L2
Normal: R1, Ⓑ, Ⓑ, L1
Odemknutí nových uniforem:
Clown: Ⓑ, L1, Ⓑ, ⊙
Cowboy: ⊙, R2, R2, R1
Kung Fu: ⊙, ⊙, Ⓑ, L1
Pimp: R1, Ⓑ, ⊙, L2
Santa: R2, L2, R2, L2
Tuxedo: L2, L2, ⊙, Ⓑ
Block party:
R1, ⊙, L2, R2
Rychlý čas:
⊙, ⊙, ⊙, Ⓑ, Ⓑ, Ⓑ, L1, L2
Odemknutí Lil Romeo a Master P:
Pro odemknutí této dvojice utratte v obchodě Foot Action několik tisíc dolarů.
Odemknutí DJ Mugz, Cypress Hill, Bobo:
Pro odemknutí těchto hvězd projděte turnajový mód na obtížnost „Greatest of All Time".
Odemknutí Half-Man, Half-Amazing:
Poražte Urban Hitmana ve světovém turnajovém módu.
Odemknutí Xzibit:
Vyhrajte Lord of the Court ve Venice Beach.

STUNTMAN

Odemčení všeho
Jako jméno zadejte „BiNdErS".
Všechny hračky
Jako jméno zadejte „Turnips".
Všechny trailery
Jako jméno zadejte „BonNeTT".
Všechna auta
Jako jméno zadejte „Sez4Jnr".

SUNNY GARCIA SURFING

V titulní obrazovce podržte L1+ R1 a zadejte některý z cheatů:

Všechny postavy
←, ⊙, ↑, →, ⊙, ←, ←

Všechna prkna
←, ⊙, ↑, ↓, ⊙, ←, ↓, ⊙, ⊗

SUPER BUST-A-MOVE

Další svět
V obrazovce s nápisem „Push button" stiskněte Ⓐ, ←, →, Ⓐ.
Tajné postavy
V obrazovce s nápisem „Push START button" stiskněte Ⓐ, →, ←, Ⓐ.

SUPERCAR STREET CHALLENGE

Furasshu-sama
Na obrazovce výběru automobilu zadejte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, Ⓑ, ⊗

SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL

Následující cheaty zadávejte v cheatové obrazovce - v hlavním menu stiskněte Ⓑ, vyberte Game Options a vyberte položku „Cheats"
Všechny postavy - Peeps
Všechny lokace - 80Day
Všechno vybavení - Werit
Všechny plavky - Greed
Všechny plážové domky a bonusy - Mypad
Všechny minihry - Major
Všechny obtížnosti - Champ
Vypnutí šipek - Whine
Slunečný míč - Hot 1
Velký míč - Golem
Kokosový ořech - Milky
Nízká gravitace - Space
Vysoká gravitace - Zippy
Hřebíkový mód - Nails
Pulzující hlavy - Exosz
Pištivé hlasy - Mouse
Hluboké hlasy - Horse
Všechny FMV sekvence - Musak
Všechny trailery - Gamon

T

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Pro výběr alternativních kostýmu držte při výběru postavy L1 nebo R1
DDSMS - druhý oblek pro Donatella
LDMSR - druhý oblek pro Leonarda
RRLMD - druhý oblek pro Michelangela
DMDML - druhý oblek pro Raphaela
SMMRS - pozměněné zvukové efekty
SSSMR - Donatello bude mít lepší obranu
DMDRS - Donatello bude mít permanentní power-up
DRLDS - vylepšená zbraň pro Donatella
MRLLM - Leonardo bude mít lepší obranu
LSLSR - Leonardo bude mít permanentní power-up
LMLSD - vylepšená zbraň pro Leonarda
SMRDM/SSLDM - nekonečné hvězdice pro Leonarda
MRRML - Mike bude mít lepší obranu
MMSLR - Michelangelo bude mít permanentní power-up
SMRDL/MSRMM - vylepšená zbraň pro Mika
DRDSS/MSSLD - nekonečné výbušné hvězdice pro Mika
LRMDS - Raphael bude mít lepší obranu
MSLLR - Raphael bude mít permanentní power-up
RDSRL - vylepšená zbraň pro Raphaela
SRLMD - mód Casey Jones
LSLML - mód Splinter
MSRLS/ - Splinter (Tříska)
LSDRM - databáze pomocných věcí
LSMMS, SSLDM, MSSLD, SRLMD, LSDRM - bonusové úrovně

Speciální filmeček Gembu
Dohrajte se všemi želvami kolo „Dojo 3".
Speciální úder Gembu
Dohrajte se všema želvama kolo „Special Stage: Ordeal".

Skryté postavy
Casey Jones - dohrajte s Raphaelem 1. level
Casey Jones (Story) - dokončete Challenge na libovolnou obtížnost do 15 minut
Evil Turtlebot - dohrajte s kýmkoli 3. level
Hun - dohrajte s Michelangellem 6. level
Oroku Saki - porazte ho s kýmkoli v 6. levelu
Oroku Saki (1vs1) - dokončete Story se všemi želvami
Shredder - porazte v 6. levelu Trhače s kteroukoli z želv
Splinter - dohrajte s Leonardem 3. level
Yoshi Hamato - dohrajte Challenge mód s jakoukoli postavou

THE GETAWAY

Zdvojená energie
Při úvodní FMV animaci namačkejte ↑, ↑, ←, ←, →, →, ⊙, ⊙, ↓

Neomezená munice
Při úvodní FMV animaci namačkejte ↑, ↓, ←, →, Ⓐ, ↑, ↓, ←, →, Ⓑ

Opancéřovaný vůz
Při úvodní FMV animaci namačkejte ↑, ↓, ←, →, Ⓑ, Ⓐ, ⊙

Volné jízdy
Při úvodní FMV animaci namačkejte Ⓐ, Ⓐ, Ⓐ, ←, Ⓑ, Ⓐ, Ⓐ, Ⓐ, ←, ⊙

THE GREAT ESCAPE

Nekonečná munice
Zapauzujte hru a namačkejte Ⓑ, ⊙, L2, R1, R2, L1, ⊙, Ⓑ, L1, R1, L1, R1
Volba úrovně
V hlavním menu stiskněte Ⓑ, L2, Ⓑ, R2, ⊙, R1, ⊙, L1, L2, R2, ⊙, Ⓑ
Všechny FMV sekvence
V hlavním menu stiskněte L2, L1, Ⓑ, ⊙, ⊙, R2, R1, Ⓑ, Ⓑ, ⊙, L1, R1

THE HULK

Cheatové kódy
GMMSKIN - nesmrtelnost
FLSHWND - regenerátor
GRNCHTR - nekonečné napojení
HLTHDSE - dvojitá energie (Hulk)
BRNGITN - dvojitá energie (nepřátelé)
MMMYHLP - poloviční energie nepřátel
NMBTHIH - vymazání nejlepších výsledků
TRUBLVR - výběr úrovně
ANGMNGT - plný ukazatel Rage
FSTOFRY - špatné pěsti
BRCESTN - vyřešení hádanek
Následující kódy na zpřístupnění filmečků se zadávají do univerzálního terminálu. Jeden je v části Infiltration
SANFRAN, PITBULL, FIFTEEN, NANOMED, JANITOR

THE INCREDIBLES

Zapauzujte hru, vstupte do „secrets" a zadejte cheat
Zabíjení jednou ranou- KRONOS
Laserové oči- GAZERBEAM
Nekonečná incredi-síla pro Elastigirl- FLEXIBLE
Nekonečná incredi-síla pro Mr. Incredible- SHOWTIME

CheatStation - PlayStation 2

Tajemství, cheaty, kódy, hesla, tipy

Zničení všeho poblíž- SMARTBOMB
Rychlejší hra- SASSMODE
Doplnění 25% života- UUD-DLRLRBAS
Ohnivá stopa- ATHLETESFOOT
Velké hlavy- EINSTEINIUM
Malé hlavy- DEVOLVE
Hra je 20% lehčí- BOAPLACE

THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS

Všechny cheaty budou aktivní po dokončení celé hry.

Obnovení energie
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte △, ↓, ⊗, ↑

Obnovení munice
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte ⊗, ↓, △, ↑

Přidání 1000 zkušenostních bodů
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte ⊗, ↓, ↓, ↓

Zkušenosti na 2. levelu
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte ○, →, ○, →

Zkušenosti na 4. levelu
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte △, ↑, △, ↑

Zkušenosti na 6. levelu
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte □, ←, □, ←

Zkušenosti na 8. levelu
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte ⊗, ⊗, ↓, ↓

Nesmrtelnost
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte △, □, ⊗, ○

Neomezené střely
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte □, ○, ⊗, △

Ničivé útoky
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte □, □, ○, ○. Silné útoky budete moci v boji aktivovat držením △

Celá komba
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte △, ○, △, ○

Malí nepřátelé
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte △, △, ⊗, ⊗

Zpomalení
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte △, ○, ⊗, □

THE MARK OF KRI

Nesmrtelnost
V obrazovce „Press Start" stiskněte □, ○, ⊗, □, ○, □, ⊗, ○, ⊗, □, ○, ⊗. Poté najeďte do sekce Cheats a ⊗ zaktivujte poslední kartu.
Následující cheaty zadávejte v obrazovce „Press Start"
Plná energie- ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, □, □, □, □, ○, ○, ○, ○
Neomezené šípy- ⊗, ○, □, □, ⊗, □, ○, ○, ⊗, □, □, ⊗
Silnější nepřátelé- ⊗, ○, □, □, ⊗, □, ○, ○, ⊗, ○, ○, ⊗

THE SIMPSONS: HIT AND RUN

Najeďte do menu Options, držte L1+R1 a stiskněte .....

Jiná hudba při konečných titulcích
⊗, □, □, △

Jiné pohledy kamery
○, ○, ○, ⊗

Vybuchující auta
△, △, □, □

Nezničitelná auta
△, ⊗, △, ⊗

Opilecké ježdění
triangle, circle, triangle, circle

vysoká akcelerace
△, △, △

Noční ježdění
⊗, ⊗, ⊗, ⊗

Pomalé ježdění
□, □, □, □

Skákající auta (L3)
□, □, □, △

Tachometr
△, △, ○, □

Odemčení všech aut
⊗, ○, ⊗, ○

THE SIMPSONS: ROAD RAGE

Noční jízda
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte 4x⊗.

Tenké postavy
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte 4xCircle.

Bonusové červené auto
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, □, ○.

Bonusová limuzína
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, □, □.

Bonusový atomový autobus
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, □, ⊗.

Speciální pohyby u aut
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte ⊗, △, △, ⊗. Vyzkoušejte plyn + brzdu + ručky při zatáčení ve vzduchu. Držte plyn + ručku, pusťte ručku a vystřelíte z místa jako blesk.

Time Trial
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte ○, △, □, ⊗.

Zpomalení
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte ⊗, ○, △, □.

Halloween
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, ○, ⊗.

Nový rok
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, ○, □.

Díkuvzdání
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, ○, ○.

Vánoce
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, ○, △.

Vypnutí všech kódů
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte 4x.

THE SUFFERING

Jednoduše podržte L1, R1 a ⊗ a zadejte následující kódy. Dostat se na konec je hned hračka!
Rozslizlá obrazovka (opakujte pro vypnutí)
←, ←, R2, →, →, R2, ↑, ↑, R2, ↓, ↓, R2
Gonza zbraň
←, R2, R2, R2, →, ←, →, ←, ↑, R2, R2, R2, ↓, ↑, ↓, R2
Všechny zbraně kromě Gonzo
↓, ↑, ↓, ←, →, ←, R2, ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↓, ←, R2, ↓, ↓, ↓, R2, R2
Černobílý režim (pro zrušení stiskněte pauzu)
↑, R2, ←, R2, ↓, R2, →, R2
Doplnění energie
↓, ↓, ↓, R2, ↑, ↑, ↓, ↑, R2
Přežijte šílenství
→, →, →, R2, ←, ←, →, ←, R2
Doplňte munici házecích zbraní
←, ←, ↑, ↓, →, ←, →, →, R2
Pokryt krví ↑, ↓, ←, →
Znovu čistý!
↓, ↑, ←, →
Získejte brokovnici
←, ←, ←, ↓, ↓, ↓
Doplnění Xombium
→, →, ↑, ↑, R2, ←, →, R2, →, ↑, →, R2
Rodinný obrázek
↑, →, ↑, →, ↑, →, R2
Rodinný obrázek špinavý a poničený
←, ←, ↓, ↑
Krvavý rodinný obrázek
←, ↓, ←, ↓, ←, ↓, R2
Rodinný obrázek poničený
↑, ↑, →, ↑
Zabijte sami sebe
↓, ↓, ↓, ↓

THE X-FILES: RESIST OR SERVE

Cheaty zadávejte ve speciálním cheatovém menu
Všechny bonusy - ←, R1, L1, ↓, ○
Všechny kapitoly - R2, →, L2, ↑, □
Zabíjení jednou ranou - ○, L2, ↓, R2, ⊗
Nesmrtelnost - ↑, □, ○, ⊗, ↓
Granátové střely - ⊗, ○, □, L2, R2
Nekonečná munice - L1, L2, ⊗, R2, R1

THEME PARK: ROLLER COASTER

Všechno je zdarma
Při hře 8x stiskněte: ←, ↓, ⊗, ○.

Zlaté vstupenky
Při hře 4x stiskněte: ↑, ↓, ←, →, ○, →, ←, ↓, ↑, ○.

Všechno vynalezeno
Při hře 8x stiskněte: ↑, ↓, ↑, ↓, ←, ↑, ↓, ↑.

THIS IS FOOTBALL 2003

V hlavním menu zadejte následující kódy - potlesk ověří zadání
Zvuky z farmy
L1, L1, R2, ↑, ↓, →
Zvuky z cirkusu
L1, L1, L2, R2, R2, L1
Zrychlený komentátor
L2, L2, L1, R2, L2, R2

THUNDERHAWK: OPERATION PHOENIX

Výběr úrovně
Najeďte do voleb a nastavte následující: Vibrace 1, zvukové efekty a hudba 0. Pak podržte L1 + L2 + R1 + R2 + □ + ○ a objeví se nápis „Spooky Cat".
V hlavním menu si pak můžete šipkami vybrat misi.

TIGER WOODS 2003

Získání všeho
Jděte do obrazovky cheatů a zadejte toto heslo: ALLTW3

TIGER WOODS PGA TOUR 2001

Zneklidnění soupeřů
V průběhu hry pro dva hráče stiskněte jakékoliv tlačítko ve chvíli, kdy soupeř míří.

Červené triko
Dohrajte všech 21 hřišť v režimu Play Mode pro odemknutí červeného trička.

Rychlejší počítač
Když počítač udeří do míčku, stiskněte L1 a △ pro rychlý posun vpřed.

TIGER WOODS 2005

Zadávejte v obrazovce passwordů
TIGERMOBILE všechny doplňky
THEWORLDISYOURS všechny dráhy
THEGIANTOYSTER všichni golfisté a dráhy
THEKING -Arnold Palmer
BLACKKNIGHT -Gary Player
GOLDENBEAR -Jack Nicklaus
NEWLEGEND - Tiger Woods (speciální kostým)
SOSWEET -Adriana „Sugar" Dolce
NICESOCKS -Alastair „Captain" McFadden
TEMPTING -Aphrodite Papadapolus
PUREGOLF nebo THEHAWK -Ben Hogan
THEBEEHIVE -Bev „Boomer" Bouchier
TOOTALL -Billy „Bear" Hightower
INTHEFAMILY -Bunjiro „Bud" Tanaka
LANDOWLNER -Ceasar „The Emperor" Rosado
DDDouglas -Dion „Double D" Douglas
GREENCOLLAR -Hunter „Steelhead" Elmore
SIXSHOOTER -Jeb „Shooter" McGraw
THETENNESSEKID nebo ALTEREGO - Justin „The Hustler" Timberlake
ENGLISHPUNK -Kendra „Spike" Lovette
DOUBLER -Raquel „Rocky" Rockers
REGGIE -Reginald „Reg" Withers
THEMAGICIAN -Seve Ballesteros
NIGHTGOLFER -The Roof
RICHGIRL -Tiffany „Tiff" Williams
91treSTR všechny věci ADIDAS
cgTR78qw všechny věci CALLOWAY
CL45etJB - všechny věci CLEVELAND
FDGH597i - všechny věci MAXFLI
YJHk342B - všechny věci NIKE
kjnMR3qv - všechny věci ODYSSEY
R453DrTe - všechny věci PING
BRi3498Z - všechny věci PRECEPT
cDsa2fgY - všechny věci TAG
TS345329 - všechny věci TourStage

TIME CRISIS 2

Odemknutí režimu Mirror
Dokončete Story bez použití Continue.

Odemknutí mise Crisis
Dokončete Story.
Odemknutí Music Testu
Dokončete Crisis mise (to také odemkne Final Mission 2).

Extra Minihry
Dostaňte se mezi pět nejlepších hráčů jakékoliv existující minihry.

Nekonečně munice
Dokončete Story třikrát.

Široká munice
Dokončete Story čtyřikrát.

Shot Away 2 Extra
Dostaňte se na první místo v Shoot Away 2 Retro režimu.

Nekonečně kreditů
Při první hře máte tři kredity a při každém jejich vypotřebování a neúspěšném ukončení hry budete mít na další pokus o jeden více. Až dosáhnete devět kreditů, znamená to, že máte nekonečně pokusů.

TOCA RACE DRIVER

Všechna auta
Jako kód v bonusu napište XKIMCF, LEZEJD nebo SAFREA

Všechny tratě
Jako kód v bonusu napište QTRIKX, TMYTKO, NIGHLT, NPXOOY, MPXOOY nebo HZCGYP

Všechny šampionáty
Jako kód v bonusu napište QTRRDJ

Všechny závody
Jako kód v bonusu napište LSDUXH

Tratě pro profíky
Jako kód v bonusu napište LQJFFA

Realistické ovládání
Jako kód v bonusu napište SIM, VIBAKH nebo LJLZEL

Větší poškození
Jako kód v bonusu napište DAMAGE

Nezničitelnost
Jako kód v bonusu napište IHHBIV, OATRYU nebo MMMFJL

Titulky
Jako kód v bonusu napište CREDITS nebo XQIXCJ

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

Výběr mise
Dohrajte hru na Hard, pak jděte do hlavního menu, podržte L1+R1 a stiskněte ○, ○, □, □, ←, →, ↓, ↓, □.

Nové obleky
Po dokončení hry na Hard jděte do hlavního menu, držte L1+R1 a namačkejte R3, L3, △, □, △, □

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Master kód
V menu Options zadejte v položce Cheat heslo BACKDOOR.

Všechny FMV sekvence
V menu Options zadejte v položce Cheat heslo PEEPSHOW.

Všechny úrovně
Jako heslo napište ROADTRIP

Freak
Při hře stiskněte 4x → a pak ○

Spanky
Při hře stiskněte 4x → a pak △

Bull
Při hře stiskněte 4x → a pak ⊗

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Univerzální kód
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „watch_me_xplode". Cheat neodemkne všechny gapy.

Tajní skejťáci
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „homielist"

Hraní za Daisy
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „(o)(o)"

Vždy plný speciál
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „doasuper"

Perfektní manualy
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „mullenpower"

Perfektní grindy
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „ssbsts"

Měsíční gravitace
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „superfly"

Zpomalení á la Matrix
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „nospoon"

TONY HAWK'S UNDERGROUND

Zadejte následující jména při vytváření postavy a odemkne se vám jezdec, který je ve skutečnosti vývojářem hry.

1337	Rulon Raymond
akira2s	C Surla
alan flores	Alan Flores
alex garcia	Alex Garcia
andy marchel	Andy Marchel
arrr	Captain Cody
bailey	Bailey
big tex	Big Tex
buffoon	Pete Day
chauwa steel	Chauwa Steel
chrisp	Chris Peacock
chris rausch	Chris Rausch
crom	Eric Grosse
daddy mac	Dana MacKenzie
dan nelson	Dan Nelson
dave stohl	Dave Stohl
ddt	Darren Thorne
deadendroad	Ralph D'Amato
fatass	Brad Bulkley
frogham	Kendall
geiger	Jake Geiger
glycerin	Glycerin
greenie	Greenie
grjost	grjost
guilt ladle	Kevin Mulhall
hammer	Ted Barber
henry ji	Henry Ji
jason uyeda	Jason Uyeda

jeremy andersen	Jeremy Andersen
joel jewett	Joel Jewett
johnny ow	Chum
leedsleedsleeds	Wardy
marcos xk8r	MARCOS XK8R
mike ward	Mike Ward
moreuberthaned	Mikey Ortai
m'yak	Rock
noly	Nolan Nelson
nsjeff	Jeff Morgan
pooper	Paul Robinson
sik®	sik®
skillzombie	Skillzombie
stacey d	Stacey D
tao zheng	tao zheng
thedoc	Adam Lippmann
the kraken	The Kraken
the swink	The Swink
todd wahoske	Todd Wahoske
topbloke	Dave Cowling
tsuenami!	Todd Sue
woodchuck	Michelle Deyo
y2kj	Y2KJ
yawgurt	Gary Jesdanun
zig	Zac Drake

TONY HAWKS UNDERGROUND 2

Kódy zadávejte v cheatovém menu:
Perfektní rovnováha: straightedge
Natas Kaupas: oldskool
Nigel Beaverhausen: Sellout
Paulie: 4-wheeler

TOP GEAR DEVIL

Zadejte následující kódy v hlavním menu:

Všechna města:
△, R1, △, L1, △, R1

Všechna auta:
△, R2, △, R2, △, R2, △, R2

Všechny bonusové levely:
△, R1, △, R1, △, R2, △, R2

Vyhrajte single player hru:
△, R2, △, R2, △, L1, △, R1

Přeskočení úrovně:
V průběhu hry stiskněte
↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ↓, ←, ↑, →.

Nekonečný čas a pokračování:
V průběhu hry stiskněte
↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ↓, ←, ↓, →.

TRANSWORLD SURF

Universální kód
Při hře stiskněte SELECT, ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, →, →, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↑, L1

Cheat mód
Při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, R2, ←, →, R2

Ukazatel triku na maximu
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, ↓, ↑

Perfektní rovnováha
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, →, ←

Výběr úrovně ve všech režimech
Začněte hru v Pro módu a při hře stiskněte SELECT, ↓, →, ←, L1, ↓, →, ←, L1

Splnění všech úkolů v dané lokaci
Začněte hru v Pro módu a při hře stiskněte SELECT, ↑, ←, L1, ↑, ←, L1

Neviditelný surfař
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, ←, ↑

Neviditelné prkno
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, ←, ↓

Surfování na žralokovi
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, →, ↓

Zelené prkno
Při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, ↑, ←

Rychlejší pádlování
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, ↓, ↓. Při pádlování stiskněte pravý analog nahoru

Snadné klouzání
Při hře stiskněte
SELECT, ↑, ↓, ←, →, →, ←

Změna pohledu
Při hře stiskněte SELECT, →, ←, ↓, ↑, L1.
analogem natáčíte kameru

Jiné barvy
Při hře stiskněte
SELECT, ↑, ↓, ←, →, ↓, ←

Diskotéková světla
Při hře stiskněte
SELECT, ↑, ↓, ←, →, ↓, →

Vypnutí cheatů
Při hře stiskněte 4x SELECT

TRANSFORMERS

Zadejte následující kódy na obrazovce výběru obtížnosti a lokace se vám automaticky označí jako dokončené
Deep Amazon - ←, →, ← x2, →, R1, R2, ○
Mid Atlantic - ○, □, ○, □, →, ← x2, →
Alaska - R1, ○, R1, □, ← x2, →, ←
Starship - ← x2, →, ○ x2, → x2, ←
Earth - R2, R1, L1, L2, □, ○, □, ○
V menu Autobot HQ zadejte následující kódy - musíte mít aspoň nějaké Minicony v provozu, aby cheat fungoval
Nekonečně maskování
(funguje u Stealth Minicona)
↑ x2, ↓ x2, L1, L2, L1, L2
Nekonečná energie
↑, ↓, ↑, ↓, ○, □x2, ○
Zabití jednou ranou (zadat při pauze)
□, ○, □, ○, L1 x2, L2, L1

TRUE CRIME

Následující cheaty zadávejte na obrazovce s mapou (ne při hře)

Všechna auta v garáži
↑, →, ↓, ←, ↑, ⊗

Snoop Dogg
R1, L1, ↑, →, left, down, L3, R3, ⊗, □, circle, triangle

Všechny řidičské schopnosti
←, →, ←, →, ⊗

Všechny bojové schopnosti
↑, ↓, ↑, ↓, ⊗

Všechny střelecké dovednosti
→, ←, →, ←, ⊗

Větší auto
↓, ↓, ↓, ⊗

Zrychlení
↑, ⊗, ⊗, ⊗

Menší auto
↑, ↑, ↑, ⊗

U

UNREAL TOURNAMENT

Přeskočení úrovně
Zapauzujte hru a stiskněte
↑, ↓, ←, →, →, ←, ○

Výběr úrovně
Uložte si hru a v hlavním menu vyberte „Resume Game". Pak označte onu uloženou pozici a stiskněte ↑, ↓, ↓, ↑, ←, ↑, →, ↓

Nesmrtelnost
Zapauzujte hru a stiskněte
□, ○, ←, →, ○, □

Doplnění munice
Zapauzujte hru a stiskněte
←, →, ○, ○, ○, →, ←

Všechny postavy
Zapauzujte hru a stiskněte
←, ←, ○, ○, →, ←, ⊗

Všechny zbraně
Zapauzujte hru a stiskněte
←, ○, →, □, →, ←

Mód Fatboy Mutator
V hlavním menu stiskněte
○, ○, ○, ↑, ↓, ↓, ↑, ○, ○, ○. V režimu multiplayer vyberte mód
Fatboy Mutator. Pakliže budete zabit, zhubnete a naopak.

Mód Stealth Mutator
V hlavním menu stiskněte
□, □, ○, ○, □, □, ○, ○ V režimu multiplayer vyberte mód Stealth Mutator.

Velké hlavy
V hlavním menu stiskněte ←, →, ←, →, ←, →, ○, ○, ○. V režimu multiplayer vyberte mód Big Head Mutator.

V

V-RALLY 3

Létající auta
Jako jméno napište 210741974 MARTY

Malá auta
Jako jméno napište 01041977 BIGJIM

Rozflákaná auta
Jako jméno napište 25121975 PILOU

Rosolovitá auta
Jako jméno napište 07121974 FERGUS

Široká auta
Jako jméno napište 21051975 PTITDAV

Protáhlá auta
Jako jméno napište Gonzales SPEEDY

Malá autíčka a pištivý komentář
Křestní jméno vynechejte a jako příjmení napište PALACH

W

WACKY RACES

Cheaty
Zvolte režim Arena, auto a jméno, poté Options. Zvolte Enter ChaetCode a zadejte kód. Aktivujte cheaty na obrazovce Code Collection.
Všechny tratě: chimpgiveaway
Všechna auta: monkeyspoilers
Všechny hračky: gadgetclearout
Děti: thosewackykids
Obtížnost: fastcarsagogo

WARRIORS OF MIGHT AND MAGIC

Všechny zbraně
Při hře stiskněte
L1, R3, R2, L1, R1, L2, L1, R2, L2, R2

WAKEBOARDING UNLEASHED

Univerzální kód
V hlavním menu rychle namačkejte
↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →

Všichni jezdci
Patnáctkrát udělejte na pravém analogu kruh ve směru hodinových ručiček

Všechny gapy
V hlavním menu rychle namačkejte
R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2

Druhé a třetí prkno
V hlavním menu rychle namačkejte
↑, ↑, ←, ←, →, →, ↓, ↓, ↑, ←, →, ↓, ↑, ←, →, ↓

Výběr úrovně
V hlavním menu rychle namačkejte
□ 4x, ○ 4x, △ 4x, □, ○, △

WHIRL TOUR

Všechny normální úrovně
□, □, □, R1, →, ↓, △, ↑, ←, ○, □, ↓, ↑, R1, L1, ↓, ↓.

Všechny bonusové úrovně
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, □, ○, △

Všechny jezdecké úrovně
□, △, ○, □, L1, ○, R1, △, L1, ○, R1, □

Všechny postavy a úrovně
△, □, ○, △, ↓, →, ↑, ←, L1, L1, →, →, ↓, ↑, R1, ○, ←, □, □, ↓

Všechny úkoly v současné úrovni budou splněné
○, ○, □, ○, ○, △, ○, ○, L1, R1

Zpřístupnění všeho
←, →, L1, R1, ↓, ↑, →, ↓, ○, ○, △, →, R1

WILD WILD RACING

Cheat mód
V obrazovce voleb podržte □ a stiskněte ↑, ○, ↓, ○, ←, →, ←, →, „NORTHEND". Získáte přístup ke všem tratím a autům (včetně bonusových).

WIPEOUT FUSION

Odemčení všech závodů
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ⊗, ↑, ○, ↑, ○.

Neomezená munice
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ↑, ○, ⊗.

Nezničitelné štíty
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ↑, ↑, □, □, □.

Lodě „retro"
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ⊗, ○, ↑, □, ⊗.

Zvířecí lodě
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ↑, ○, ○, ↑, ⊗.

Rychlé lodě
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ↙, ⊗, ⊗, ⊗, ↑.

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2004

Odemčení všeho
V hlavním menu zadejte
R1, L1, □, △, □, R1

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

Kódy zadávejte zvolením položky Extra v hlavním menu, poté volbou Codes.
Lepší akcelerace a vyšší rychlost EVOPOWER
Upravený komentář HELIUMAID
Auta bez podvozku THATSSTUPID
Létající auta v replay FLOATYLIGHT
Kamera seshora DOWNBELOW
Otočená kamera ONTHECEILING
Podvodní grafika WIBBLYWOBBLY
Psychedelická grafika IMGOINGCRAZY
Monte Carlo L5O2OK
Portugalsko PHYBZP
Švédsko 745MJJ
Anglie YJFTRS

Odemčení všeho
Do obrazovky Secrets zadejte heslo opensesame

WRC II EXTREME

Následující kódy zadávejte v menu Secrets
Blýskavá auta- CHROME
Diskotéková světla- DISCO
Zvýšení rychlosti- NITRO
Rozmazaný obraz- MOBLUR
Ufo efekt- UFOPTER
Odrážející podvozek- KANGAROO
Pištivej hlásek spolujezdce- HELIUM
Odemčení všech bonusů- EVOS

WRC 3

V hlavním menu najeďte na Quick Race, 13x stiskněte START a pak ⊗. Pokud cheat zadáte správně, uslyšíte podivný zvuk a všechno budete mít odemčené.

X

X-MEN: LEGENDS

Odemčení bonusů
V hlavním menu zadejte ↑, ↑, →, ←, ↓, ↓, START

X-MEN: NEXT DIMENSION

Odemčení všeho
V hlavním menu držte L1 a stiskněte
→, →, ←, ←, ↓, ↑, ○

X-SQUAD

Hodnost Master of X-Squad
V titulní obrazovce stiskněte
○, ○, ○, ○, △, □, □, □, □.
Začnete novou hru se štíty na 3 levelu, senzorem na 3 levelu, radarem, vypnutým limitem hmotnosti, maximální dovedností ovládání všech zbraní a 99 zásobníky pro každou zbraň.

X2: WOLVERINE'S REVENGE

Výběr úrovně
V hlavním menu stiskněte
△, ○, △, □, △, ○, L1 + R1

Všechny kostýmy
V hlavním menu stiskněte
△, ○, △, □ 3x, L1 + L2

Všechny soubory Celebro a FMV sekvence
V hlavním menu stiskněte
△, ○, △, □ 3x, R1 + R2

Všechny Strike
V hlavním menu stiskněte
△, ○, △, □, △, ○, L1, L2

Cheatové menu
V hlavním menu stiskněte
△, △, ○, ○, □, □, ○, ○, L1 + R1 + L2 + R2.
V zapauzované hře naleznete cheat menu.

Z

Z.O.E.: ZONE OF THE ENDERS

Plné zdraví a munice
Zapauzujte hru a stiskněte
L1, L1, L2, L2, L1, R1, L1, R1, R2, R1.

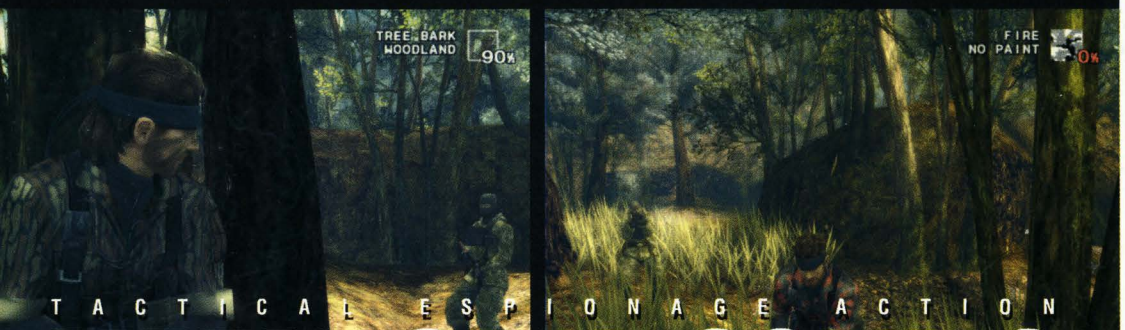
Versus mód
V hlavní obrazovce stiskněte
○, ⊗, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑.

ZONE OF THE ENDERS: THE 2ECOND RUNNER

Odemknutí minihry Zoradius
Najeďte do Extra misí, vstupte do režimu souboje s bosem a bojujte proti Vic Viperovi. Zapauzujte hru a stiskněte ↑, up, down, down, left, right, left, right, L1, R1

Všechny power-upy v Gradiusu
Při hraní Gradiusu hru zapauzujte a zadejte
↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → L1 R1

V příštím čísle



TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID® 3

SNAKE EATER

KOMPLETNÍ NÁVOD, KTERÝ VÁS VYVEDE Z DŽUNGLE!

TipStation

17. ČÍSLO V PRODEJI 30. BŘEZNA

Na příští číslo si budete muset počkat trochu déle, důvodem je tradiční sucho na začátku roku. Přesto se i příště dočkáte skvělých návodů! Kromě MGS3 máme v merku především *Ghost Recon 2*, *Lord of the Rings: The Third Age*, *TimeSplitters 3*, *Midnight Club 3: Dub Edition*, *Ace Combat 5*, *Brothers in Arms* a.... jo, vidíte, málem bychom zapomněli - *Gran Turismo 4*!
To vše a mnohem více v příštím čísle TipStationu!

Obsah bez záruky. Můžete si ale být jistí, že pokud hra vyjde, najdete na ní v příštím čísle návod.
Totéž platí i o cheatech a do hrnce přidáme i stovky jedinečných rad a tipů!

TipStation

Vydavatel a redakce:
Omega Publishing Group, s. r. o.
TipStation
P.O.BOX 104, 170 04 Praha 7
tel.: 283 871 637 fax: 283 871 641

Výkonný ředitel:
Jan Svátek

Šéfredaktor:
Jan Modrák (*janm@omegapublishing.cz*)

Na tomto čísle spolupracovali:
Milan Jablonský, Lukáš Kolinský, Jakub Holý, Alena Klaudová, Julius Rácz

Jazyková úprava:
Alena Klaudová

Grafická úprava a sazba:
Vedoucí: Jakub Červinka (*pecenac@mbox.vol.cz*)
Karel Roubal, Pavel Řezák

Inzerce:
Vedoucí inzerce: Jaroslav Krulich, David Dovole
e-mail: *inzerce@omegagroup.cz*

Distribuce:
Vedoucí distribuce: Jitka Kurellová
e-mail: *distribuce@omegagroup.cz*

Předplatné v ČR:
SEND Předplatné, P.O. BOX 141, Praha 4, 142 00
e-mail: *ludek@send.cz*, tel.: 267 211 301-3

Předplatné v SR:
Magnet-Press Slovakia s.r.o., Teslova 12, P.O. BOX 169, Bratislava
e-mail: *magnet@press.sk*, tel.: 0244 454 559
Mediaprint-Kapa Presegrosso a.s., P.O. BOX 183, Bratislava
e-mail: *predplatne@abompkala.sk*, tel.: 0244 458 821

Prodejní cena:
195 Kč, 321 Sk

Registrace:
ISSN: 1213 - 5607

Omega Publishing Group s. r. o. dále vydává časopisy:

T3 TECHNOLOGIE TŘETÍHO TISÍCILETÍ

SOUTĚŽE! O VARNOU KONVICI, KÁVOVAR, TOASTOVAČ, EXTERNÍ HARDDISK A DECT TELEFONY

VÁNOCE: ČAS HER

Mrazík a Marfuša mají možná své kouzlo, ale když je člověk vídá dvacet let každé Vánoce, pak se jednou možná rozhodne vypnout televizi a zkusit něco jiného. Co si takhle pohrát s pořádnými hračkami?

KUCHYŇSKÁ VÝBAVA

Potřebujete-li právě kuchyní udělat dobrý dojem, neobejdete se bez pořádného vybavení. Vybrali jsme pro vás pouhé čtyři skvosty, bez kterých se v kuchyni ale asi už nikdy neobejdete.

SEZNAM PRO JEŽÍŠKA

Každý rok musíte uctivě děkovat tetičce Věře za úžasně „teplé a praktické ponožky" a strýci za „geniální cédéčko, které jsem vždycky chtěl!"? Nebojte, jsme tu, abychom vám pomohli.

V 63. ČÍSLE JEŠTĚ NAJDETE:

VIRTUÁLNÍ KLÁVESNICE

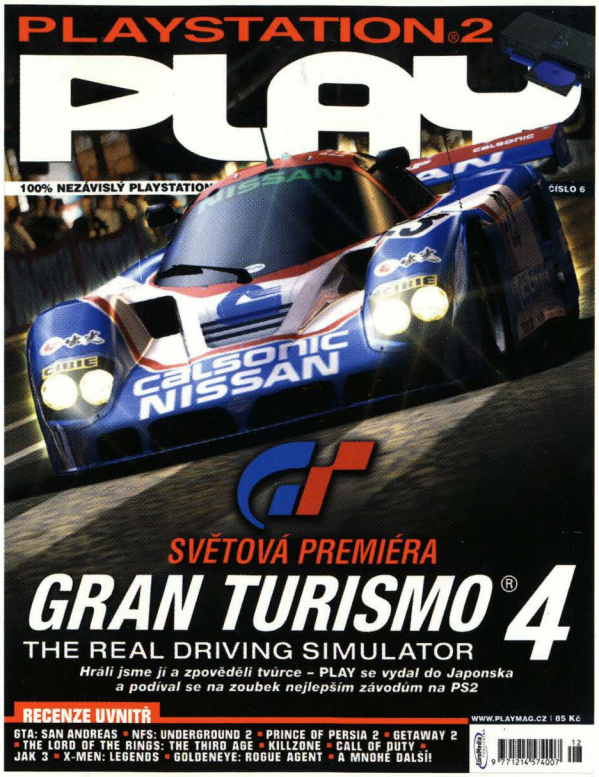
MULTIMEDIÁLNÍ KUCHYŇSKÉ CENTRUM

VIDEOKAMERA JVC EVERIO GZ-MC200

PLUS! Jak...

» JAK SI UŽÍT FOCENÍ A FILMOVÁNÍ VÁNOC

V PRODEJI OD 10. PROSINCE



VÍCE RECENZÍ, VÍCE TIPŮ A VÍCE STRAN ZA FANTASTICKOU CENU.

Nový časopis o PlayStation 2 právě v prodeji!

PLAY

6. číslo právě v prodeji

UŽ HO ČTOU VŠICHNI. A CO VY?

outnow.ch